PLANETstation

PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE

DESCUENTO 5 EUROS AL COMPRAR TUS JUEGOS

¡¡¡SORTEAMOS!!!
20 JUEGOS TEKKEN 4

COMMANDOS 2
ANÁLISIS Y PRIMERA PARTE DE LA GUÍA

STUNTMAN
SILENCIO, SE RUEDA

COLIN MCRAE 3
LOS RALLIES YA NUNCA SERÁN LO MISMO

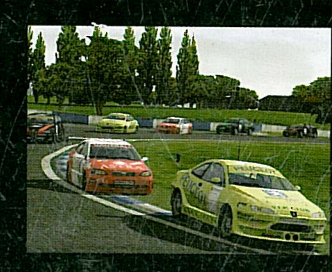
BURNOUT 2
PRECAUCIÓN, AMIGO CONDUCTOR

TEKKEN 4
CAMPEÓN DE CAMPEONES


NÚMERO 46 ESPAÑA 2,98 EUROS
8 421174 023497 20046
editorial aurum



KINGDOM HEARTS
PRIMERAS IMPRESIONES DE LA VERSIÓN PAL DE UN JUEGO MÁGICO



PRO RACE DRIVER
CODEMASTERS ACTUALIZA LA SAGA TOCA CON TODO EL PODER DE PS2



RATCHET AND CLANK
LOS PADRES DEL DRAGÓN SPYRO NOS SORPRENDEN CON OTRA JOYA



DESPEGUE

Los más observadores habréis notado ya que esta *PlanetStation* que tenéis en vuestras manos es la número 46. Parece mentira, pero ya sólo nos quedan cuatro números para llegar a los 50, una cifra nada despreciable que queremos celebrar por todo lo alto. Pero, como siempre, para ello nos gustaría contar con lo más importante para esta revista. No, nos referimos al póster tamaño natural de Valeria Mazza que tenemos en la Redacción, si no a todos vosotros, que mes a mes habéis ido contribuyendo a que esta revista fuera creciendo. Precisamente pensando en nuestros lectores estamos ultimando un gran concurso a nivel nacional del que encontraréis cumplida información en nuestro próximo número. ¡No os lo perdáis!

planet@ed-aurum.com

PLANETSTATION 46 OCTUBRE 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batlles **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García, Joaquim Guardiola Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy crea parados mañana. Y uno puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

18 TONY HAWK'S PRO SKATER 4 **20** RATCHET AND CLANK






TC:29:14
TC:00:17:86



EL ECTS SIGUE SIN LEVANTAR CABEZA

LA DECADENCIA DE LA TRADICIONAL FERIA LONDINENSE (EN OTROS TIEMPOS CITA OBLIGADA PARA PRENSA Y TODO TIPO DE EMPRESAS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS) PARECE YA IMPARABLE, Y EMPIEZAN A SURGIR DUDAS SOBRE SU FUTURO

La tradicional feria ECTS se celebró entre el 29 y el 31 de agosto en el Earls Court de Londres. En esta edición, la apertura de sus puertas al público y la presencia de un mayor número de compañías respecto a la última edición hacía albergar algunas esperanzas de que el salón recuperara algo de su esplendoroso pasado, pero la verdad es que no ha resultado tan brillante como cabía esperar. Konami, Ubi Soft, Namco, Square, Activision, Midway o Capcom son algunas de las importantes compañías que apoyaron a la feria, e incluso Sony se apuntó con una fiesta paralela llamada PlayStation Experience que también estuvo abierta al público.

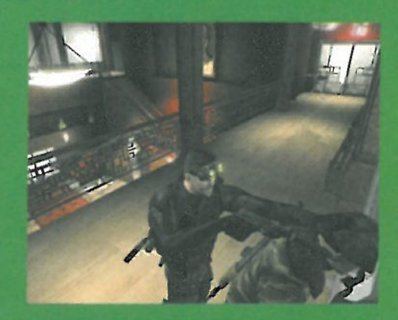
El problema es que seguimos encontrando ausencias sonadas (¿os suenan de algo Nintendo y Microsoft?) y, además, los productos mostrados son prácticamente los mismos que ya pudimos ver en el E3, quizás porque ha pasado tan pocos meses entre ambos eventos que no hay tiempo de que los juegos ofrezcan un mejor aspecto, o quizás porque las compañías prefieren presentar sus juegos estrella en la feria americana, que al fin y al cabo cuenta ahora mismo con una mayor cobertura.

De todas formas, entre los premios otorgados durante la celebración del salón encontramos nombres importantes, como los galardones a la mejor consola (PlayStation 2), al mejor juego de consola del año (*Grand Theft Auto 3*), la mejor compañía (Electronic Arts), el mejor título del show (*Splinter Cell*, un juego de Ubi Soft para X-Box con una pinta estupenda) o el que para muchos es la sorpresa: el premio al mejor juego de consola del salón, que no es otro que *Pro Evolution Soccer 2*, todo un juegazo que estará en las tiendas en próximo 31 de octubre.

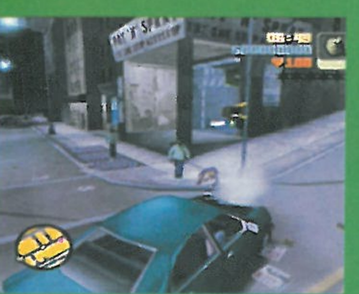
ES UNA PENA LA LAMENTABLE DECADENCIA DEL ECTS, PORQUE LOS TERRITORIOS PAL SON LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTES COMO PARA CONTAR CON UN EVENTO IMPORTANTE PROPIO



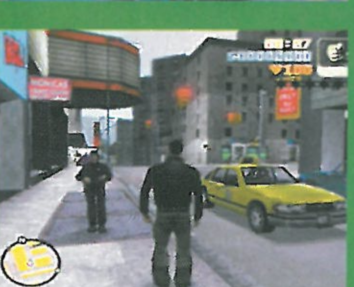
Es una pena la lamentable decadencia del ECTS, porque los territorios PAL son lo suficientemente importantes como para contar con un evento importante propio. Seguramente por eso ya empiezan a surgir rumores sobre posibles salones paralelos que le empiecen a hacer la competencia al ECTS e incluso una edición europea del E3 podría llegar a ser una realidad. Desde aquí nos atrevemos a sugerir a los posibles organizadores que no pasen por alto la posibilidad de montar alguna feria en España. Al fin y al cabo, además de videojuegos también podríamos ofrecer playa, paella y flamenco. Que no es poco.

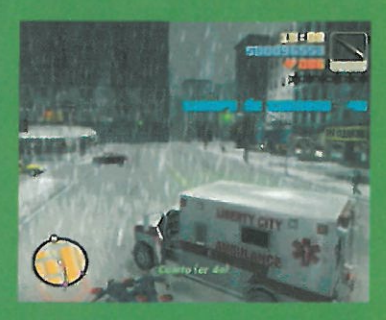












DEVIL MAY CRY 2

Uno de los pocos títulos de los que se pudieron conocer algunos detalles nuevos en el marco del ECTS fue la continuación de las aventuras de Dante. Quizá lo más destacable es que esta vez la conversión PAL será bastante más digna que en la primera parte, y además incluirá el ansiado modo 60 Hz. Por lo demás encontraremos a un protagonista mucho más estilizado que contará con nuevos ataques y una nueva y espectacular acompañante llamada Lucía. Como ya pudimos ver en el E3, la acción tendrá lugar mayoritariamente en una ciudad europea, pero todo parece indicar que los *diablos podrán llorar* en alguna otra localización todavía no desvelada.





METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Estando Konami presente en el salón, hubiera sido muy extraño no enterarnos de algún dato más sobre *Metal Gear Solid 2: Substance*. El juego pondrá a nuestra disposición 200 Misiones VR, además de unas cuantas fases en las que será posible controlar a personajes fuera de nuestro alcance en *Sons of Liberty* (parece que el Ninja será uno de ellos). La mala noticia es que la versión para X-Box del juego verá la luz a finales de noviembre, exactamente dos meses antes que la edición para PlayStation 2 y PC, previstas para principios del 2003.





SILENT HILL 3

Otro de los bombazos de Konami, que acaparó gran parte del protagonismo del recinto ferial. La verdad es que aún no estuvo disponible ninguna versión jugable de *Silent Hill 3*, pero las nuevas imágenes distribuidas dejan entrever un juego terrorífico (en el buen sentido de la palabra) en el que van tomando forma los dos mundos entre los que se moverá Heather, la sufrida protagonista. La fecha de lanzamiento no está clara, pero no llegará hasta los primeros meses del 2003.

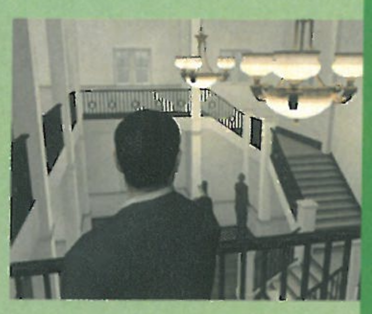




THE GETAWAY

Éste es uno de los títulos que jugaban en casa, ya que Team Soho forma parte de los estudios europeos de Sony y por ello fue una de las estrellas de la PlayStation Experience que Sony organizó de forma paralela a la feria principal. De todas formas, pocas novedades se conocieron con respecto a lo que vimos en el E3: *The Getaway* tiene hechuras de convertirse en un gran título gracias a la combinación de fases similares a *Grand Theft Auto 3* con una ambientación situada en los círculos mafiosos de los bajos fondos londinenses. El juego estará en la calle durante el próximo mes de noviembre.





YU-GI-OH!

Además de presentar algunos bombazos en Europa, Konami también aprovechó el ECTS para anunciar que distribuirá en el viejo continente *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories*, un juego para PS One que apareció hace ya algún tiempo en Japón y que llegará por estos lares a finales de año. Este título está basado en un manga muy popular en el país del sol naciente que ha dado lugar a un juego de cartas y a una serie de dibujos animados que en España puede verse gracias a algunos canales vía satélite.





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Nunca está de más recibir nuevas imágenes de los juegazos que están por venir, y precisamente eso es lo que os ofrecemos de *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. Eso y poco más, porque no se conocen demasiados detalles nuevos de la aportación de Electronic Arts al universo de Tolkien, que verá luz a finales de año, coincidiendo con el estreno de la película.





PLAYSTATION 2 BAJA DE PRECIO E INCORPORA UN PACK DE CINE

Parece que en Sony no se han tomado demasiadas vacaciones, ya que las noticias relacionadas con PlayStation 2 no dejan de producirse. Para empezar, la consola ha bajado de precio desde el pasado 30 de agosto. A partir de entonces, la bestia negra de Sony pasa a costar 249,95 euros (precio recomendado). Con este movimiento pensado de cara a las ventas navideñas, Sony espera seguir batiendo récords con su consola. De momento ya se han vendido más de 8 millones de PlayStation 2 en los territorios PAL (700.000 de ellas en España), una cifra que la compañía pretende pulverizar de aquí a enero.

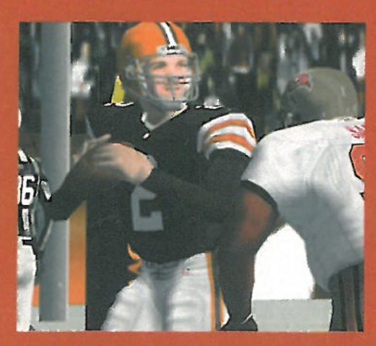
Para conseguirlo también contará con la inestimable colaboración de los packs, a los que ahora hay que añadir uno muy especial. A partir del 4 de septiembre, ya puede adquirirse la PlayStation 2, el DVD de *El Señor de los Anillos* y el mando a distancia DVD por un precio de 289,99 euros.

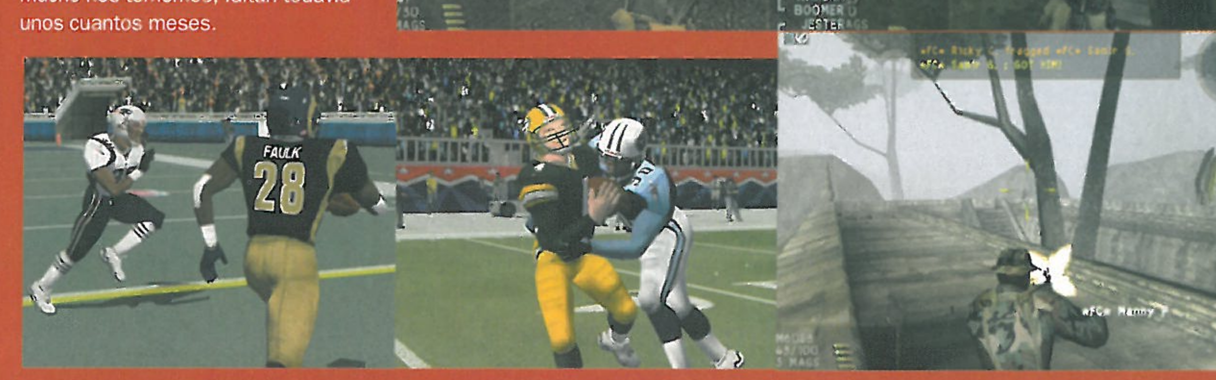




ESTADOS UNIDOS YA JUEGA ON-LINE

Tras Japón, ahora le ha llegado el turno a Estados Unidos. Allí ya puede jugarse *on-line* desde el pasado 28 de agosto, fecha en la que se puso a la venta el adaptador de red por unos 40 dólares. Con él viene incluido un software que permite contratar diversas compañías para acceder a la red, además de un vale que se puede canjear gratuitamente por una copia de *Twisted Metal Black: Online*. Entre los 13 juegos disponibles para jugar on-line están *Tony Hawk's Pro Skater 4*, SOCOM: U.S. Navy Seals, NBA 2K3 o Madden NFL 2003. Aunque no se espera un inmediato gran éxito del servicio (según los analistas hasta el 2005 no se extenderá) sí que será interesante ver si Sony consigue también ganarle la partida a Microsoft en eso del internet. Ahora sólo resta que la compañía se anime a acelerar la implementación del servicio *on-line* también en el continente europeo, algo para lo que mucho nos tememos, faltan todavía unos cuantos meses.





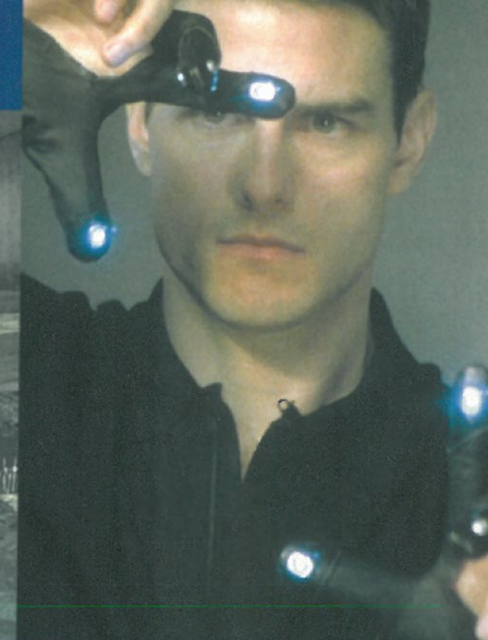
LA ÚLTIMA DE SPIELBERG VISITARA PS2

Muchos de vosotros ya habréis oído hablar de *Minority Report*, la última película de Steven Spielberg, protagonizada por Tom Cruise. Como viene siendo habitual últimamente, el film también contará con su correspondiente adaptación videojueguil, que esta vez promete ser como mínimo digna, ya que detrás estará el estudio Treyarch, responsables entre otros del *Spider-Man* de PS2.

En el juego, al igual que en la peli, adoptaremos el papel de un miembro de un cuerpo especial de la policía del futuro, que detiene a los delincuentes antes de que cometan sus crímenes pero, claro está, su vida se complicará al empezar a perseguirle sus propios compañeros. Contaremos con un montón de cacharros futuristas sacados del film, mientras acompañamos al bueno de Tom en su periplo hasta descubrir la verdad. *Minority Report* estará en las tiendas a finales de año, coincidiendo con el estreno de la película en España.







ACTUALIDAD

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY VA TOMANDO FORMA

Los innumerables fans de *Grand Theft Auto 3* pueden estar de enhorabuena porque su ampliación, pseudosecuela o como queramos llamarle tiene una pinta estupenda. *Grand Theft Auto: Vice City* nos situará en una ciudad muy parecida a Miami, donde podremos disfrutar con todas las mejoras introducidas, empezando por la voz del actor Ray Liotta poniendo palabras en la boca del hasta ahora mudo protagonista del juego.

Además, la ciudad será dos veces más grande que la de *GTA 3* y contaremos con casi el doble de armas y vehículos disponibles, entre los que podremos encontrar motos. Otra de las novedades interesantes es la posibilidad de entrar en los edificios, además de la opción de protegerse de los disparos tras cualquier persona que se pasee por ahí. Y lo mejor es que ya falta muy poco para poder echarle el guante, ya que el 22 de octubre estará a la venta en Estados Unidos y se espera que poco después vea la luz en Europa.



LOS DEPORTISTAS DE ACTIVISION 02 SE SALEN EN LOS X-GAMES

Con la creación de la línea de deportes de acción 02, Activision intentó crear un sello que reuniera a los mejores deportistas de estas disciplinas para que prestaran su imagen a varias series de juegos y, por lo visto en los últimos X-Games, la verdad es que no escogieron mal. Proein (la empresa que distribuye a Activision en nuestro país) nos ha informado recientemente de que catorce atletas de la línea 02 consiguieron medallas en esta especie de Olimpiadas de los deportes extremos.

Los más destacados fueron Mat Hoffman (que consiguió el primer 900 sin manos, es decir, dos medios giros en uno en el aire), el legendario Tony Hawk (se llevó su décimoquinta medalla en esta competición) y Tommy Clowers, el piloto de la modalidad Moto X que salto más alto en la competición Step Up.



BREVES

DATOS DE *FINAL FANTASY XI*

Ya tenemos los primeros datos oficiales de Square sobre el número de usuarios de su flamante *Final Fantasy XI*. Por ahora se han dado de alta 120.000 japoneses para jugar *on-line* al primer episodio de la saga que salta a la red. Según las previsiones de la compañía nipona, durante el próximo año (ya con la edición para PC en las tiendas) se alcanzará la cifra de 400.000 usuarios... entre los que, por supuesto, no estaremos los españoles a no ser que ocurra un milagro.

RUMORES SOBRE *METAL GEAR SOLID 3*

Os avisamos que sólo se trata de rumores que aún no tienen demasiado fundamento, pero lo cierto es que ya se empieza hablar de algunas de las posibles características de *Metal Gear Solid 3*. La historia del juego tendrá lugar tres años después que la de la segunda parte, y en ella tendrá un peso específico la trama de los misteriosos Patriots iniciada en *MGS 2*. De hecho parece que *The Patriots* podría ser el subtítulo del juego. Tampoco se ha confirmado oficialmente, pero ya se rumorea que el juego estará listo para finales de 2003.

SKIES OF ARCADIA, CANCELADO

Hace algunos meses os anunciábamos la futura salida al mercado de una versión para PlayStation 2 del RPG de Dreamcast *Skies of Arcadia*. Pues bien, por desgracia esta versión no va a ver la luz finalmente, ya que el proyecto destinado a la consola de 128 bits de Sony ha sido cancelado. La versión para GameCube, sin embargo, sí está previsto que aparezca a finales de año.

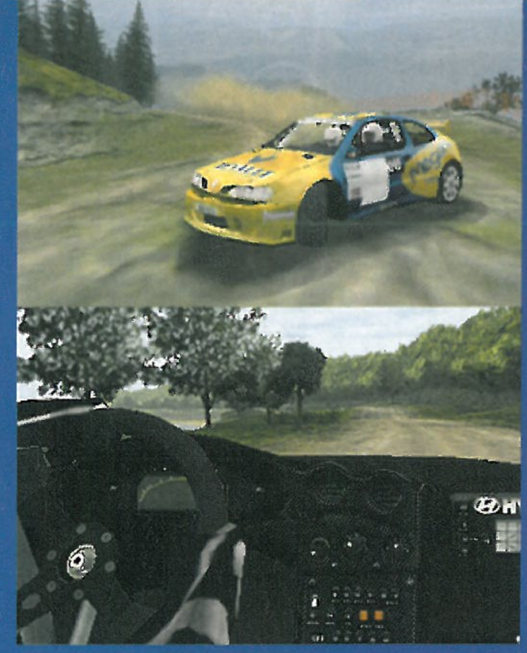
MGS 2 E *ICO* YA SON PLATINUM EN JAPÓN

Sony ha confirmado hace poco la inclusión de nuevos títulos en la gama PlayStation 2 Mega Hits, el equivalente en Japón de la serie Platinum que podemos encontrar por estos lares. Los más destacables son, sin duda, *Metal Gear Solid 2* e *Ico*, que de esta manera continuarán con sus excelentes cifras de ventas en el país nipón. Esperemos que la medida también llegue a nuestro país lo antes posible.

LARA CROFT CAMBIA DE PROFESION... POR UN DÍA

Habíamos visto a Lara Croft hacer prácticamente de todo, pero esta vez la verdad es que nos ha sorprendido. En la instantánea que acompaña este artículo podéis admirar a Jill de Jong (la modelo que actualmente da vida a la Lara de carne y hueso) dirigiendo nada más y nada menos que a la Orquesta Sinfónica de Londres durante la grabación de la banda sonora del próximo episodio de su saga: *Lara Croft Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Lara dirigió por unos minutos a los 82 miembros de la orquesta mientras daban vida a la música compuesta por Peter Connely y Martin Iveson, que podremos disfrutar cuando el juego esté en las tiendas, allá por mediados del próximo mes de noviembre.



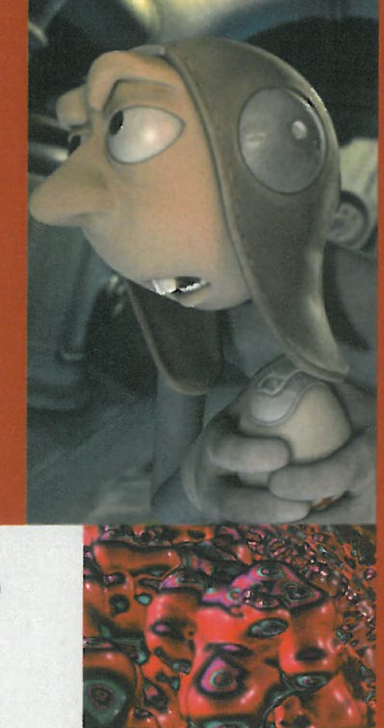


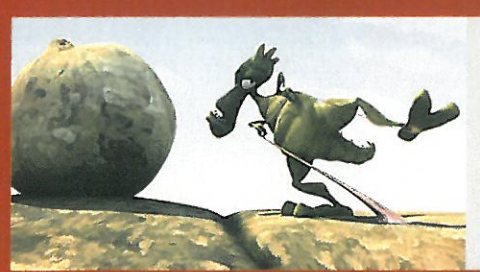
RICHARD BURNS SE HARÁ VIRTUAL

Todo parece indicar que la avalancha de juegos dedicados al mundo de los *rallies* no va a remitir próximamente. Y como muestra un botón: la compañía SCI (distribuida en nuestro país por Proein) ha anunciado recientemente que ha llegado un acuerdo con el piloto británico Richard Burns para producir videojuegos con su nombre. De esta manera, a la notable saga de la compañía titulada *Rally Championship* habrá que unir ahora el carisma de un piloto que se proclamó Campeón del Mundo en el año 2001. Tanto Burns como su copiloto Robert Reid trabajarán codo con codo con SCI para futuros proyectos, y el primero verá la luz durante el 2003.

ARTFUTURA 2002 SE ACERCA CARGADO DE ACTIVIDADES

ArtFutura 2002 ya está a la vuelta de la esquina. Esta edición volverá a celebrarse en Barcelona del 31 de octubre al 3 de noviembre y llega cargada de actividades, muchas de ellas relacionadas con los videojuegos. Diversas exposiciones y conferencias tratarán sobre nuestro tema favorito, y además el Mercat de les Flors acogerá el espectáculo Videogames Live!, en el que distintos artistas digitales y DJ's montarán todo un espectáculo audiovisual a partir de sonidos e imágenes generados por los videojuegos que estarán probando los asistentes a la fiesta. Por otra parte, gracias a la colaboración entre ArtFutura y PlayStation, también se organizará por primera vez un premio de creación de videojuegos. En el apartado de los efectos digitales para el cine, el evento contará con una participación de lujo. Se trata de Adam Valdez, el director de animación de Weta Digital, que no es otra que la compañía encargada de dar forma en la pantalla al universo de Tolkien en la primera película de *El Señor de los Anillos*. Además, Valdez presentará la segunda parte de la trilogía: *Las Dos Torres*. Ya sabéis, si vais a estar en Barcelona a finales de mes, vale la pena que os deis una vuelta por ArtFutura para ver *in-sitú* lo último en arte digital.







MICROSOFT ESTÁ RÁPIDA DE REFLEJOS

Tras conocer la reducción en el precio de la PlayStation 2 que os anunciamos en este mismo número, Microsoft no perdió el tiempo y enseguida anunció una bajada en el precio de su X-Box. Desde el 30 de agosto, la consola puede adquirirse por 249,99 euros. No se puede decir que en la empresa del señor Gates anden mal de reflejos, porque enseguida han contrarrestado el golpe de efecto de Sony. Pero, además, también han decidido poner a la venta un pack rompedor, que incluye el notable juego *Project Gotham Racing* y la consola por el mismo precio que la X-Box en solitario.



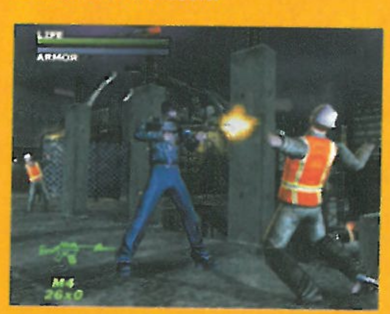
PRIMER PACK DE GAMECUBE

Tras el exitoso lanzamiento del juego el pasado 19 de julio en Japón (en algunas tiendas niponas las copias se acabaron en apenas un par de horas), Nintendo no ha dudado en aprovechar el tirón de *Super Mario Sunshine* para intentar aumentar las ventas de su consola GameCube en todo el territorio europeo. A partir del 4 de octubre será posible encontrar en las tiendas un pack formado por la consola, una memory card y una copia del último episodio de las aventuras del fontanero bigotudo por un precio de 259 euros. Ésta es la manera de Nintendo de combatir con las bajadas de precio de Sony y Microsoft, ya que por ahora no tiene planeada ninguna reducción en el precio de su máquina.



ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIRÁ A NAMCO

Por todos es sabido que Namco es una de las compañías desarrolladoras de juegos más importantes del mundo, así que distribuir sus productos suele resultar un negocio redondo. En el caso de los productos destinados a PlayStation 2, la propia Sony se encarga de la distribución, pero la compañía japonesa también desarrolla para otras plataformas en las que todavía no estaba clara la distribución. Pues bien, finalmente Electronic Arts se ha llevado el gato al agua y ha anunciado recientemente que es la escogida para distribuir los futuros lanzamientos de Namco para X-Box y GameCube. El primero de la lista será *Dead to Rights* para la consola de Microsoft.



FINAL FANTASY TACTICS VA TOMANDO FORMA

Poco a poco se van conociendo más detalles sobre el retorno de la saga *Final Fantasy* a las consolas de Nintendo, y concretamente sobre el *Final Fantasy Tactics* de Game Boy Advance. Como ya sabéis el juego ha sido encargado a un equipo compuesto por algunos de los creadores de la saga *Ogre Battle* y no se trata de un *remake* del título de PSX, sino de una secuela directa. Los protagonistas de la aventura serán Mash, Muy y Ritz y se incluirá un sistema para cambiar la profesión de los personajes, que podrá utilizarse cuando éstos alcancen un cierto nivel de experiencia.

DEAD OR ALIVE 4 CONFIRMADO, PERO SIN PLATAFORMA DEFINIDA



Después de ultimar el curioso *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (ya sabéis, ése en el que las luchadoras de *DOA* juegan a voley ligeritas de ropa), Tecmo ha confirmado que habrá una cuarta parte de *Dead or Alive*, aunque no estará lista hasta el año 2003. Desde la compañía nipona se han anunciado cambios sobre todo en lo que se refiere a la jugabilidad. Lo más curioso, sin embargo, es que después de la exclusividad de *DOA 3* para X-Box, esta vez Tecmo no ha querido anunciar la plataforma escogida, pero todo parece indicar que no será nuevamente la máquina del señor Gates.

EL NUEVO *CASTLEVANIA* YA ESTA EN LAS TIENDAS



Cuando estéis leyendo estas líneas, el nuevo episodio de la saga *Castlevania* de Konami ya estará en las tiendas. *Castlevania: Harmony of Dissonance* vuelve a demostrar que la Game Boy Advance es una máquina muy potente si se aprovechan bien sus cualidades, y que no hace falta recurrir a *remakes* para crear grandes juegos. Entre las novedades que este título tendrá respecto a *Circle of the Moon*, destacan la mayor luminosidad de los gráficos (que hacen más fácil seguir la acción), el hecho de volver a controlar a un Belmont (que en esta ocasión se llama Juste) y un nuevo sistema de movimientos especiales para los que deberemos combinar sabiamente libros mágicos repartidos por los diversos niveles del juego.

EL TOKYO GAME SHOW CALIENTA MOTORES



La 12ª edición del Tokyo Game Show se celebra durante los días 20, 21 y 22 del mes de septiembre en el prestigioso recinto ferial Nippon Convention Center (más conocido como Makuhari-Messe), situado en la localidad de Chiba-Ken, cercana a Tokyo. Las compañías niponas, tras su discreto pase por el ECTS, están dispuestas a enseñar sus bombazos para los próximos meses.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
Los estudios de desarrollo internos de Sony presentan un buen puñado de novedades para PS2, como *Dark Chronicle*, secuela con modelado *cel shading* de *Dark Cloud*; la cuarta parte de la saga *Arc the Lad*, llamada *Arc the Lad: Spirits of the Dead Dusk*, además de una versión *on-line* de la saga de nombre tan original como *Arc the Lad On-Line*; un nuevo RPG del que nada se sabe; y, por último, un nuevo juego del mismo equipo de programación de *Ico*. Precisamente también se presentará una versión para PS One de este último juego.

SQUARESOFT
Sus dos grandes estrellas serán el esperadísimo *Final Fantasy XII* y la nueva adición a la serie *SaGa*, *Unlimited SaGa*. Pero los fans también se alegrarán de encontrar esas dos nuevas versiones de *FF X* llamadas *FF X: Yuna's Quest* y *FF X: Rikku's Quest*, por no hablar de *Kingdom Hearts: Final Mix*, publicación de la versión inglesa del juego en el archipiélago nipón (aparición de Sephirot incluida). Los usuarios de PS One quizá se alegren (y sólo quizá) por la presentación de *FF* y *FF II* para la gris de Sony.

KONAMI
Entre su avalancha de títulos hay unos cuantos ya presentados en el E3 como *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Contra: Shattered Soldier* (*Shin Contra* en Japón), *Silent Hill 3*, *Silent Scope 3* o *Zone of the Enders: Anubis* (antes *Z.O.E.: The 2nd Runner*). Entre las novedades, está la acción de *Cool Girl* (*Cy Girls* fuera de tierras niponas), un simulador de crianza de perros llamado *Dogstation*, un RPG (adaptación de un manga) llamado *Get Backers: The Deprived Infinite Castle*, el juego de música de anime *Pop N'Music 7* y los deportivos *NBA Starting Five*, *J-League Winning Eleven 6*, *K-1 World Grand Prix 2002*, *Evolution Skateboarding* y *Evolution Snowboarding*.

CAPCOM
Se presentarán unos *Devil May Cry 2* y *Breath of Fire V: Dragon Quarter* mucho más avanzados respecto al E3, y por supuesto, el intrigante y apetitoso *Biohazard On-Line*, pero también jugosas novedades como *Onimusha 3* (que podría ser el primer juego de la saga totalmente 3D), *Clock Tower 3* o un proyecto ultrasecreto y multiplataforma conocido como *Glass Rose*. Capcom también presentará un nuevo título *on-line*, además de cuatro juegos más de los que no ha dicho nada de nada.

SEGA
Su gran bombazo es la presentación de un *Sonic Adventure 3* multiplataforma, al que se unirá un *Shinobi* bastante más desarrollado, un RPG sin plataforma confirmada como es *Shining Force 4* y una versión para PS2 del antiguo juego *on-line* de Dreamcast *Hundred Swords*.

NAMCO
Aparte de sus habituales juegos para pistolas de luz, como *Ninja Assault* o la recopilación *Point Blank Collection & Time Crisis*, Namco presenta *Moto GP 3* y el simulador musical de tambores *Taiko no Tatsujin*, además de dos RPG's tan interesantes como *Tales of Destiny 2* y *Venus & Braves* (secuela *on-line* de *Seven: The Cavalry of Molmorth*, juego de rol que a los españolitos nos suena a chino porque ni lo hemos olido por estas tierras).

ENIX
Por fin se presenta el muy ansiado *Star Ocean 3: Till the End of Time*, aunque quizá le robe bastante protagonismo la presentación que Enix hará de su futuro *Dragon Quest VIII* (del que no se sabe ni en qué plataforma aparecerá). Y aunque no suene con tanta fuerza, también asomará la tercera parte de ese *spin-off* de *Dragon Quest* llamado *Torneko's Grand Adventure*.

KOEI
Además de esa tercera secuela de su beat'em-up ambientado en la China medieval que es *Dynasty Warriors 4*, la compañía presenta su prometedor *Nobunaga's Ambition On-Line*, el primero de esta serie de juegos de estrategia que puede jugarse a través de la red de redes.

CEL SHADING DE VÉRTIGO

Capcom ha sabido dar en el clavo de nuevo y ha creado otra obra maestra, aunque esta vez ha dejado de lado a los *zombies* y a los canosos carismáticos con pistolas a lo John Woo para dejar paso al olor a neumático quemado sobre el asfalto y las bellas azafatas de las parrillas de salida... y es que *Auto Modellista* apareció en el archipiélago nipón el pasado 22 de agosto, consiguiendo inmediatamente unas cifras de ventas de auténtico escándalo: 79.817 unidades en la primera semana, que se dice pronto. Y es que el juego llama la atención por su fabuloso apartado gráfico, ya que es el primer juego automovilístico con vehículos modelados con *cel shading*... por no hablar de sus apetitosas opciones *on-line* que, por desgracia, por estos lares aún no podremos disfrutar.





GHOST IN THE SHELL REGRESA A SONY

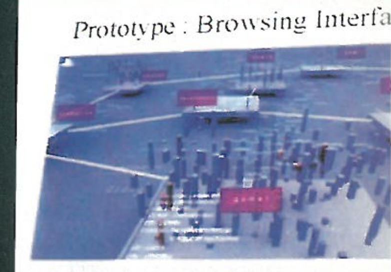
Sony Computer Entertainment va a versionar para su bestia negra la nueva serie de animación que se está emitiendo en tierras niponas, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, nueva adaptación del manga de Masamune Shirow del que ya se realizó un magnífico largometraje. El juego contaría con la inestimable ayuda del grupo de animación Production I.G. (realizadores de la serie) para los vídeos, y aunque no se ha confirmado su género todo apunta a que será un *shooter*, como aquella primera entrega que apareció hace unos años para PS One (y que llegó a distribuirse en el viejo continente). Quién sabe, quizá eso quiera decir que Sony Europa nos sorprenda en un futuro más o menos lejano y nos deje paladear este título.

LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 STAR OCEAN III: TILL THE END OF TIME (PS2-ENIX)
2 DEVIL MAY CRY 2 (PS2-CAPCOM)
3 TALES OF DESTINY II (PS2-NAMCO)
4 UNLIMITED SAGA (PS2-SQUARESOFT)
5 BIO-HAZARD ON-LINE (PS2-CAPCOM)





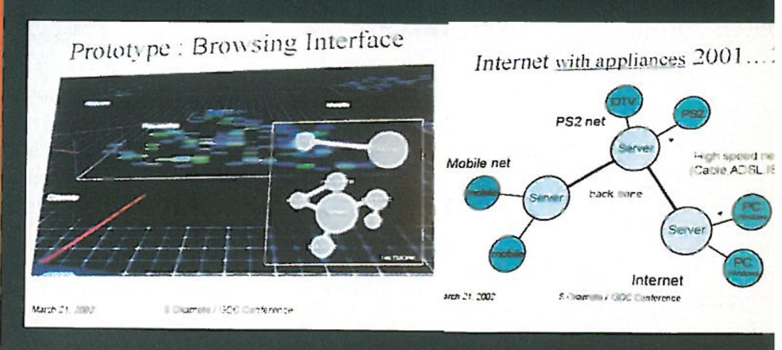
CUANDO EL RÍO SUENA...

La publicación más famosa del País del Sol Naciente, la prestigiosa *Famitsu*, ha revelado en exclusiva que en la próxima edición del Tokyo Game Show se dará a conocer un nuevo sistema de hardware relacionado con el mundo de los videojuegos domésticos, aunque no ha entrado en detalles. ¿Presentará Sony su ultrarumoreada PlayStation 3? ¿Quizá Nintendo nos sorprenda con una Game Boy Advance retroiluminada? ¿O es que Microsoft se descolgará con una X-Box nueva de trinca?

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN SEPTIEMBRE 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 AUTOMODELLISTA (PS2) **79.817/79.817**
2 PROJECT MINERVA (PS2) **72.693/72.693**
3 MOBILE SUIT GUNDAM: LOST WAR CHRONICLES (PS2) **23.173/320.689**
4 JIKKYOU POWER FULL PRO BASEBALL 9 (PS2) **22.034/342.088**
5 SARUGETCHU 2 (PS2) **18.759/229.133**
6 BAKU NO NATSU YASUMI 2 (PS2) **13.416/358.379**
7 X TV ANIMATION (PS ONE) **8.160/8.160**
8 NUNNA NO GOLF 3 MEGA HITS! (PS2) **6.636/39.045**
9 PACHISLOT ARUZE KINGDOM 7 (PS2) **6.632/52.163**
10 KAMAITACHI 2 (PS2) **6.389/295.036**





COLIN MCRAE 3

SÓLO SE CORRE TRES VECES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **OCTUBRE**

AUNQUE SUENE A TÓPICO, POCAS VECES HEMOS PODIDO VER A UN COCHE VIRTUAL COMPORTARSE CON TANTO REALISMO

Durante la avalancha de juegos de *rallies* que nos han inundado en los últimos meses, hemos estado esperando impacientemente el título definitivo que sirviera de piedra de toque para comparar a todos los títulos que han aparecido cual champiñones. Aunque *WRC* y *V-Rally 3* han puesto el listón muy alto, lo cierto es que las diferentes imágenes e informaciones a las que hemos ido teniendo acceso durante todo este tiempo nos han hecho albergar muchas esperanzas de que la tercera parte de la saga *Colin McRae* iba a, como mínimo, mantener el gran nivel de sus predecesores.

Una vez probada durante horas la beta que ha llegado a nuestra Redacción (como dirían los fotógrafos de *Playboy*, es un trabajo duro pero alguien tiene que hacerlo) ya podemos afirmar que efectivamente, *Colin McRae 3* no va a defraudar a los fans de la serie. Es cierto que todavía pueden mejorarse muchos detalles, pero este juego ya atesora las suficientes cualidades como para destacarse como el simulador de *rallies* definitivo.



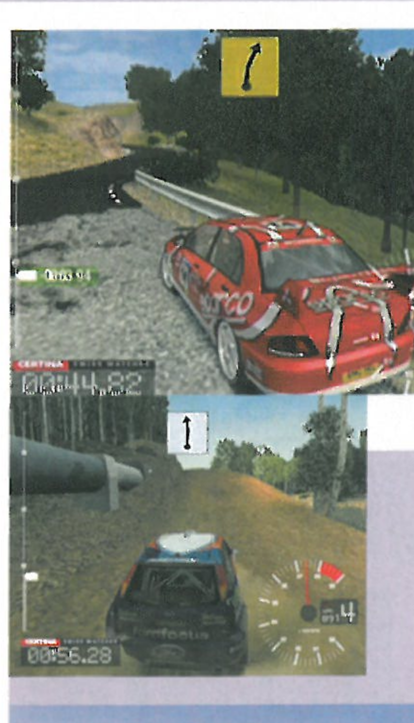
Y podemos decir que estamos ante un simulador sin lugar a dudas, porque Codemasters ha pretendido acercarse más que nunca a las vivencias del campeón Colin McRae y por ello el modo principal nos propone adoptar su papel (que no su cuenta corriente, como le gustaría al dueño del Bar Budo para que saldáramos de una vez nuestras deudas) y ponernos a los mandos del Ford Focus RS WRC para participar en todos los *rallies* que componen el campeonato. Esto



quiere decir que asistiremos a la presentación de cada prueba, visitaremos el área de servicio e incluso escucharemos la voz de Nicky Grist como nuestro copiloto, al menos en la versión inglesa (aquí contaremos con voces en castellano).

IGUALICO QUE EN LA TELE

El realismo se mantiene, por supuesto, a la hora de meternos de lleno en la competición. Aunque suene a tópico, pocas veces hemos podido ver a un coche virtual comportarse con tanto realismo. No nos referimos solamente al extraordinario modelado repleto de detalles, si no también a las diferentes reacciones del vehículo según estemos compitiendo en gravilla, nieve o asfalto. Por poner sólo un ejemplo, en un par de tramos del primer rally pasaremos de circular por gravilla (no, no es una cosa 'poco grave' como asegura Holybear) a hacerlo sobre asfalto, y no tiene desperdicio comprobar cómo, al pasar





a esta última superficie, los neumáticos se agarran mucho más, obligándonos a cambiar totalmente nuestro estilo de conducción.

Pero en cada una de estas superficies sentiremos que el coche responde perfectamente a nuestras órdenes. Se trata de un control que no es complicado de asimilar, aunque os advertimos de que sí hay que dominarlo completamente para poder ir superando tramos.

Y es que *Colin McRae 3* hace honor a la saga a la que pertenece y es un juego difícil, que nos exigirá la máxima concentración en cada tramo porque cada segundo cuenta. Aunque es cierto que si nos despistamos podremos admirar otra de las grandes virtudes del juego: los daños en los coches. Es todo un espectáculo observar cómo nos salta por los aires el capó, se abre una puerta o perdemos una rueda según dónde recibamos el impacto en cuestión. Y no se trata de algo gratuito, porque todo afectará al rendimiento del coche y sufriremos las consecuencias (aunque Snatcher asegure que cuando el Focus se ladea hacia la derecha es porque el bueno de Colin lleva dos copas de más, nosotros sospechamos que más bien es porque ha dejado la dirección del coche hecha unos zorros). Por suerte, en las áreas de servicio el equipo de mecánicos intentará arreglar todos los desperfectos, mientras que nosotros podremos dedicarnos a cambiar la configuración del vehículo con un sinfín de opciones que nos permitirán ajustarlo a las características del próximo tramo. Quizás el mayor problema al que deberá enfrentarse esta joya de Codemasters es la poca cantidad de opciones. Además del modo principal ya comentado, tan sólo encontramos la posibilidad de disputar tramos sueltos (solos o en el modo multijugador), para lo que sí será posible escoger otros coches como el Subaru Impreza, el Mitsubishi Lancer o el Citröen Xsara 4WD.

La excesiva duración de los tiempos de carga o problemas como las ralentizaciones o el pop-up (algo tradicional en la saga) esperamos que estén solucionados en la versión final que, después de un pequeño retraso, no llegará a las tiendas hasta el próximo 11 de octubre. Y ese día debería ser fiesta de guardar para todos los aficionados a los juegos de conducción.





ES TODO UN ESPECTÁCULO OBSERVAR CÓMO NOS SALTA POR LOS AIRES EL CAPÓ, SE ABRE UNA PUERTA O PERDEMOS UNA RUEDA SEGÚN DÓNDE RECIBAMOS EL IMPACTO EN CUESTIÓN

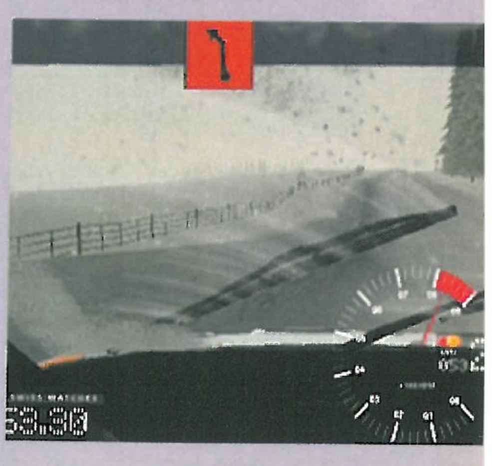








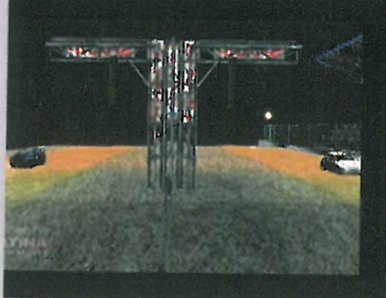






A FALTA DE DESAFÍOS...

Muchos de vosotros recordaréis con nostalgia el divertido modo Desafío que incorporó *Colin McRae Rally 2.0*, en el que dos coches competían a través de dos circuitos paralelos. Quizás para compensar la falta de aquel modo que permitía la participación de hasta 8 jugadores, esta tercera parte incorpora una prueba de este tipo al superar cada uno de los *rallies*. Se agradece poder disputar esta carrera como guinda a la competición oficial, pero se trata solamente de un extra que no nos ofrece la libertad de configuración de aquel modo Desafío. En este caso, un *Colin* pasado sí fue mejor.





TONY HAWK'S PRO SKATER 4

ESTOY HARTO DE RODAR COMO UNA NORIA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Nadie puede decir que los chicos de Neversoft no son cumplidores. Desde que lanzaron el primer *Tony Hawk's Pro Skater*, han sido fieles con su cita anual con la saga (algo así como Snatcher con su máquina de afeitar), y este año no va a ser la excepción porque ya están ultimando la cuarta parte de la veterana serie. Pero si bien en temporadas anteriores partían como dominadores absolutos del mercado de los deportes de riesgo, en esta ocasión deben demostrar su valía por encima de los cada vez más pujantes Z-Axis (recién comprados por Activision), que hace poco nos sorprendieron con el magnífico *Aggresive Inline*.

AHORA PODREMOS SALTAR, GRINDEAR Y REALIZAR TODO TIPO DE POSTURITAS DE *SKATER* SIN TENER QUE PREOCUPARNOS PORQUE EL HABITUAL RELOJ DE LA SAGA NOS CORTE EL ROLLO

Y, por lo que hemos visto en la versión previa que ha llegado a nuestra Redacción, Neversoft no se ha amilanado por la competencia... es más, sus desarrolladores han sido lo suficientemente inteligentes como para tomar nota de las innovaciones más interesantes de *Aggresive Inline* para añadirlas a *Tony Hawk's Pro Skater 4*, sólo que llevándolas a su propio terreno y usándolas para enriquecer la mecánica clásica de su saga 'monopatinesca'.

La aportación más evidente al primer vistazo en esta nueva entrega de la serie es la supresión del tiempo dentro del modo Career, librándonos de tener que darnos más caña que un

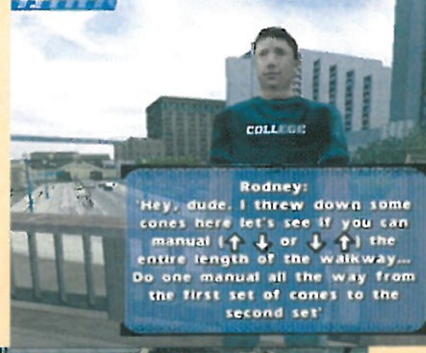














RAQUETA CON RUEDAS

De entre los minijuegos que hemos encontrado en los dos niveles que contenía la versión previa de *Tony Hawk's Pro Skater 4* que ha llegado a la Redacción de *PlanetStation*, sin duda el que nos ha robado el corazón es aquel que nos permite disputar unos partiditos de tenis contra un tal Bjorn (¿pariente del mítico tenista Bjorn Borg?)... ¡usando nuestra tabla de monopatín como raqueta! Como ya os podéis imaginar no estamos hablando precisamente de un *Virtua Tennis*, pero cada vez que ganas un set te embolsas 1.000 dolarcitos... que no van nada mal para comprar chucherías varias en la tienda del juego.





repartidor de pizzas con muletas para realizar todas las piruetas posibles dentro del límite temporal. Ahora podremos saltar, grindear y realizar todo tipo de posturitas de *skater* sin tener que preocuparnos porque el habitual reloj de la saga nos corte el rollo, ya que éste sólo aparecerá cuando alguien nos encargue un objetivo (entonces sí, tendremos que cumplirlo en un tiempo determinado).

HAZME UN FAVOR, ANDA

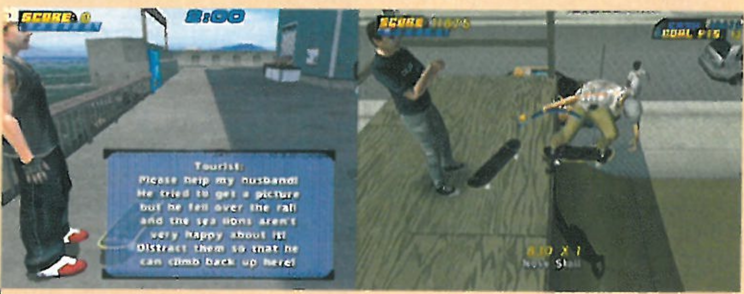
Más interesante aún es que, como en *Aggresive Inline*, ya no se nos asignarán los objetivos antes de comenzar la fase, sino que (en un toque un poco rolero) tendremos que hablar con determinadas personas para que nos otorguen tareas. Inmediatamente se iniciará una cuenta atrás en la que deberemos hacer lo que se nos ha pedido, pero además los programadores han incluido la interesante posibilidad de poder reiniciar los objetivos desde su punto de inicio, ahorrándonos largos paseos en busca del lugar de donde habíamos partido. Esto hace que *Tony Hawk's Pro Skater 4* no sólo sea mucho más divertido que sus predecesores, sino también mucho menos monótono.

LOS CHICOS DE NEVERSOFT HAN DEJADO UN POCO DE LADO LAS TAREAS CLÁSICAS EN BENEFICIO DE UNA SERIE DE DIVERTIDÍSIMOS MINIJUEGOS QUE LE DAN A ESTE TÍTULO UNA VARIEDAD INÉDITA EN LA SERIE

A ello ayuda mucho, pero que mucho, que los chicos de Neversoft hayan dejado un poco de lado las tareas clásicas del tipo "consigue tal número de puntos" o "reúne las letras de S-K-A-T-E" (que siguen estando, pero tienen menos importancia) en beneficio de una serie de divertidísimos minijuegos que le dan a este título una variedad inédita en la serie. Y es que, ¿en que otro *Tony Hawk's* teníamos que batir el récord de velocidad de un patinador en línea (una pulla bastante evidente contra *Aggresive Inline*), arrancar los carteles electorales de un aspirante a agente de seguridad, recuperar el coche robado de un profesor o disputar un partidito de tenis? Y no sólo eso, sino que, para darle más interés a eso de superar todos los retos, prácticamente la mitad de ellos tienen que ser desbloqueados.

Pero además, este juego de Neversoft tiene las habituales mejoras técnicas de la saga: mejores modelados, animaciones mucho más realistas y depuradas, y unos entornos no sólo más realistas sino también (y en eso tiene mucho que ver el juego 'en línea' de Z-Axis) mucho más grandes que en la anterior entrega de las aventuras de "Antonio Halcón". A pesar de ser bastante temprana, la versión que hemos podido probar ya tiene un enorme nivel gráfico, y los únicos fallos que tiene son ciertos problemas de clipping que estamos seguros de que sus desarrolladores corregirán en la versión final. En pocas palabras: o se tuercen mucho las cosas, o Neversoft volverá a demostrar que es la compañía reina del género.







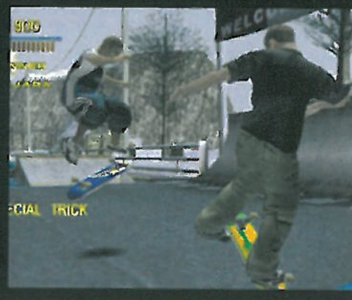




¿PATINAR EN RED EN ESPAÑA? ¡JA!

Una de las aportaciones más interesantes de *Tony Hawk's Pro Skater 3* a la saga fue la introducción del juego *on-line*, innovación de la que no pudimos disfrutar porque el tema de la conexión de la PS2 a la red de redes está muy retrasado en Europa. Naturalmente, la cuarta parte de la serie vuelve a contener esta capacidad de juego a través de Internet, e incluso mejora (no podía ser de otra manera) las prestaciones de su precedente, pero como es natural en nuestro país será más inútil que un libro de las obras completas de Shakespeare en la mesilla de noche de Yola Berrocal.















RATCHET AND CLANK

ME FALTA UN TORNILLO...

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **INSOMNIAC**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Ratchet and Clank fue uno de los juegos que más llamó la atención del pasado E3 entre los que Sony presentó para su PS2. Y no únicamente sorprendió a propios y a extraños por su originalidad, su diseño de personajes y sus enormes decorados... sino especialmente porque todos los que usaron la demo en la feria californiana exclamaron lo mismo: "¡Cómo se parece a *Jak and Daxter*!". Una sensación para nada gratuita, teniendo en cuenta que Insomniac y Naughty Dog están en muy buenas relaciones, colaboran normalmente y, por ello, han compartido el mismo motor gráfico en *Jak and Daxter* y *Ratchet and Clank*. Y



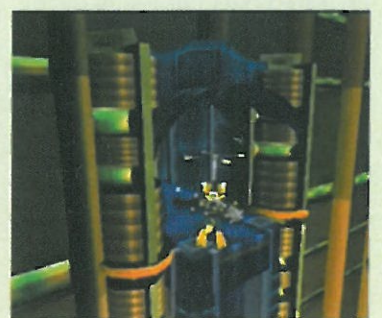


PARA COMERCIAR CON ALIENÍGENAS Y MÁQUINAS NO PRECISAREMOS DE EUROS, DÓLARES NI NADA QUE SE LE PAREZCA, YA QUE EN EL MUNDO DE ESTE JUEGO LA MONEDA DE CAMBIO SON... ¡TORNILLOS!

la verdad es que, cuando empiezas una partida de este segundo juego, esa sensación de 'clonación' persiste, empezando por el título, siguiendo por la pareja protagonista y terminando en los coloristas decorados... pero eso es sólo al principio. Os podemos asegurar que nos encontramos ante un juego mucho más complejo, más extenso y no tan exclusivamente 'plataformero' como era *Jak and Daxter*... pero vayamos por partes.

Ratchet es un aburrido mecánico que vive en un aburrido planeta y que sueña con viajar a otras partes de la galaxia, aunque no tiene ni la más remota idea de cómo conseguirlo. Entonces aparecerá en su vida Clank, un robot superinteligente que huye de una raza belicosa que está reuniendo partes mecánicas para formar un nuevo mundo... y claro, han pensado que Clank 'encaja' muy bien en sus planes. Manejando a esta pareja más extraña que ver a Snatcher y a T-Virus bailando un vals en la boda de Ana Aznar, partiremos en busca de una nave que los permita escapar del susodicho planeta y viajar a otros mundos.







CON LA HERRAMIENTA PUESTA

El bueno de Ratchet empezará su aventura armado con unas pocas granadas y una llave inglesa gigante (con tanta tuerca suelta, ¿qué mejor modo de defenderse?). Nuestro buen marciano podrá utilizar la llave para golpear a sus enemigos como si de una porra se tratara, e incluso dispondrá de la posibilidad de lanzarla a modo de *boomerang* contra enemigos lejanos... pero la utilidad de la herramienta no acaba aquí. Con ella Ratchet podrá abrir puertas (por algo es una llave), activar interruptores e incluso usarla para deslizarse por cables. Vamos, que no veíamos darle tantos usos a una herramienta desde la navaja suiza de McGyver...



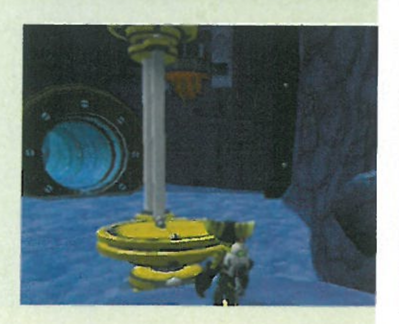


Ni qué decir tiene que, con tan disparatado argumento, el sentido del humor es uno de los puntos fuertes de *Ratchet and Clank*. Todos los escenarios que visitaremos estarán llenos de personajes más estrafalarios que las gafas de Rappel y con los que deberemos dialogar, pelearnos o simplemente negociar para conseguir diversos ítems. Pero para comerciar con alienígenas y máquinas no precisaremos de euros, dólares ni nada que se le parezca, ya que en el mundo de este juego la moneda de cambio son... ¡tornillos! Cuantos más tornillos y tuercas consigamos reunir, más poder adquisitivo tendremos, aunque afortunadamente conseguir tan curiosas monedas no será nada difícil: nuestros adversarios dejan caer una buena cantidad al morir.

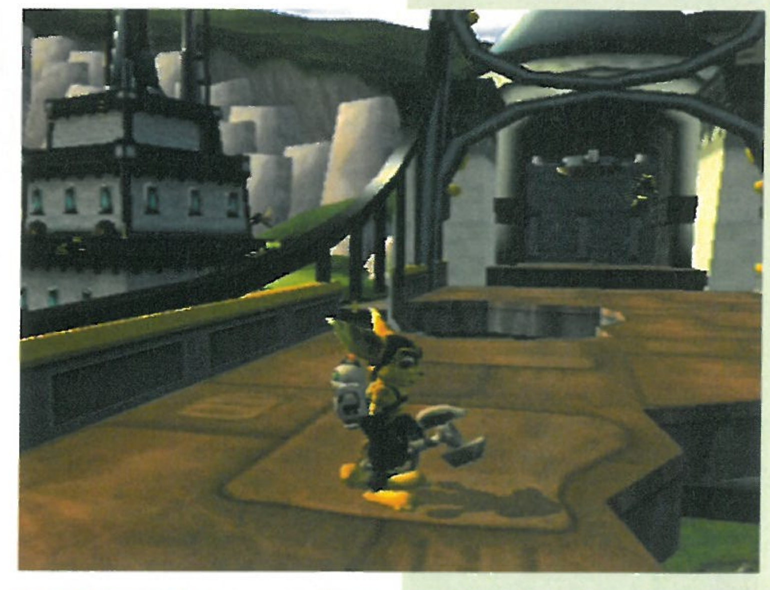
FAUNA ESPACIAL

Y es que los escenarios están llenos de todo tipo de criaturas empeñadas en que el viaje de los protagonistas tenga un final... digamos... prematuro: desde perros robóticos hasta monos con traje de astronauta y una curiosa manía por apretar el gatillo, pasando por unos helicópteros la mar de pesados armados con ametralladoras aún más pesadas. Para defenderse, aparte de un gran número de armas, Ratchet y Clank contarán con su ingenio y con una gran cantidad de dispositivos, como una pistola garfio que enseguida se volverá imprescindible para avanzar entre bloques y para huir cual jugador de fútbol después de fallar un penalti en la final de la Copa de Europa. Pero sin duda, el *gadget* que nos ha robado





EN FASES MÁS AVANZADAS DEL JUEGO NOS VEREMOS OBLIGADOS A CONTROLAR A CLANK, QUE TENDRÁ QUE ENFRENTARSE ÉL SOLITO A LOS ENEMIGOS SIN LA AYUDA DE SU COMPAÑERO ALIENÍGENA



el corazón es el propio Clank. El pobre robot no sólo servirá para dar la nota cómica de vez en cuando, sino que sufrirá diversas modificaciones que le convertirán en helicóptero o en el ítem que necesitemos en según qué momento. De hecho, en fases más avanzadas del juego nos veremos obligados a controlar a Clank, que tendrá que enfrentarse él solito a los enemigos sin la ayuda de su compañero alienígena.

Hasta noviembre no llegará a las tiendas españolas la versión final de esta nueva joya de Insomniac, pero mucho tendrían que torcerse las cosas para que no acabe siendo uno de los plataformas más divertidos, sofisticados y largos que ha visto la PS2 (aunque tampoco ha visto tantos, para qué engañarnos).





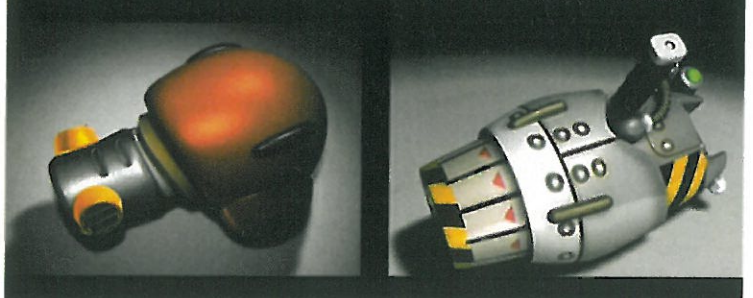






DISPUESTOS A ARMARLA

Ya os hemos hablado de la enorme cantidad de formas de vida, robóticas o no, que están dispuestas a reducir a Clank a piezas mecánicas para construir el planeta de marras. Pero tranquilos, porque los chicos de Insomniac no van a dejar a Ratchet y Clank con las manos vacías: de hecho, a lo largo del juego podrán conseguir una de las colecciones de armas más largas y estrafalarias que se hayan visto jamás en la PS2. Tanto es así, que llegará un momento en que podremos escoger la forma que nos parezca más divertida para eliminar rivales: abrasión, aporreamiento, absorción, electrocución...







KINGDOM HEARTS

UN *FINAL FANTASY* EN DISNEYLANDIA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE/DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES NOVIEMBRE**

Cada vez queda menos para que podamos disfrutar por estos lares de esta colaboración entre Square y Disney, así que ya ha hecho su triunfal entrada en la Redacción de *PlanetStation* una primera versión PAL de este esperado *action*-RPG, que nos permite hacernos una idea de cómo será el *Kingdom Hearts* que llegue a las tiendas de toda España.

El primer golpe en la cara (no por esperado menos doloroso) ha sido comprobar que, otra vez, vamos a tener que sufrir unas feas franjas negras enmarcando la pantalla. Afortunadamente no serán tan exageradas como en *FFX* (excepto en las escenas de vídeo, en las que prácticamente ocupan un cuarto de pantalla), pero sigue siendo una lástima que los jugones del territorio PAL tengamos que sufrir estas conversiones a lo *Manos a la obra*. Eso sí, al menos podemos alegrarnos de que no haya una pérdida de velocidad demasiado considerable, y Sora y compañía (sí, por si no lo sabíais el protagonista se llama Sora) reparten jarabe de palo entre los malos a un ritmo más que aceptable... sobre todo si lo comparamos con conversiones PAL tan 'míticas' como las de *Tekken Tag Tournament* o *Devil May Cry*... ¡¡brrrrrrrr!!



EL PRIMER GOLPE EN LA CARA (NO POR ESPERADO MENOS DOLOROSO) HA SIDO COMPROBAR QUE, OTRA VEZ, VAMOS A TENER QUE SUFRIR UNAS FEAS FRANJAS NEGRAS ENMARCANDO LA PANTALLA



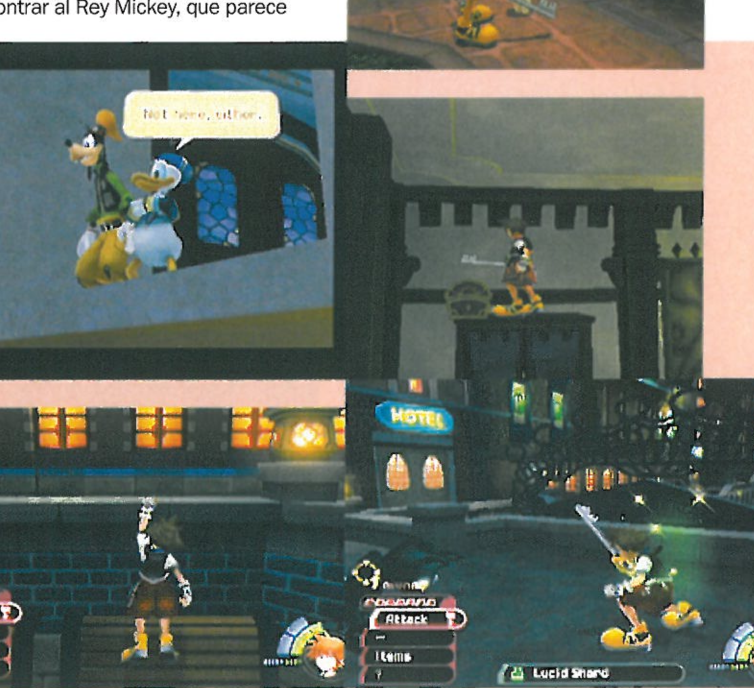
De paso, gracias a que por fin tenemos en nuestras manos una versión en un idioma inteligible (pese a que nuestro redactor Kain siga asegurando que bebiéndose dos botellas de *vodka* entiende perfectamente japonés, coreano y chino cantonés) podemos desentrañar algunos de los detalles del argumento de *Kingdom Hearts*... aunque sólo sea por saber quiénes eran esos tipos que hablaban japonés y se peleaban con una especie de insectos negros.

ACERCANDO POSTURAS

Una especie de fuerza oscura ataca la isla en la que vive Sora, un chico de 14 años, y le separa de sus dos mejores amigos, Rikku y Kairi, al parecer llevándoles a mundos distintos. Mientras, el gran mago Donald y el poderoso guerrero Goofy (si Alessandro Lecquio dice que es conde, ¿por qué Goofy no iba a ser un guerrero?) reciben la misión de encontrar al Rey Mickey, que parece







CAPITÁN SORA

Por si a alguien se le queda corta la mezcla de plataformas, *action*-RPG y aventura que nos ofrece *Kingdom Hearts*, sus programadores se han descolgado con unas fases de manejo de naves de lo más divertidas. En ellas deberemos manejar el vehículo espacial de Donald y Goofy para trasladarnos entre las diferentes áreas, evitando los obstáculos que aparezcan en nuestro camino y eliminando las naves que los 'amables' Heartless enviarán para destruirnos. Un divertidísimo minijuego que hará las delicias de los amantes de los matamarcianos.





haber sido raptado por los Heartless, unas criaturas maléficas conocidas por sus malas acciones. Cuando Sora se encuentra con Donald y Goofy, éste se da cuenta de que los Heartless son los responsables de haberle separado de sus amigos, y además se entera del maquiavélico plan que están llevando a cabo: raptar a todas las princesas de los Heart, los opuestos a los Heartless, para usar sus almas en un terrible proyecto. Así que Sora, Donald y Goofy unirán sus fuerzas para impedirles llevarlo a cabo.

Los programadores han hecho un gran trabajo a la hora de unir las mejores características de los juegos de Square y los de Disney en un solo título. No sólo encontraremos personajes salidos de toda la saga *Final Fantasy* desde su entrada en PSX, sino también elementos típicos de la serie como los archiconocidos puntos de guardar, las tiendas de armas y objetos tan habituales como las 'pociones', las 'ultrapociones' o los 'éters'. Pero el espíritu Disney también deja su impronta en *Kingdom Hearts*, y donde más se nota su influencia es a nivel visual y de diseño de personajes. Ahí la labor de Tetsuya Nomura ha sido encomiable, 'suavizando' el aspecto de los personajes de *FF* para adaptarlos al *look* Disney (¿o acaso podíais imaginar a Minnie Mouse junto a Squall sin que pareciera un montaje fotográfico?), a lo que se añade un notable trabajo en los fondos, que son sencillos y coloristas al estilo de la compañía americana, alejados de los recargados y muchas veces tétricos escenarios en los que discurren los juegos de Square.

Vistos los antecedentes de *FFX*, no tenemos muchas esperanzas de que el juego llegue doblado, pero aunque haya que tirar de subtítulos este *Kingdom Hearts* se perfila como todo un caramelo para los aficionados españoles a la saga, que tendrán que esperar bastante tiempo hasta que *FFXII* pueda llegar a sus manos (sobre *FFXI* mejor correr un tupido velo).

LOS PROGRAMADORES HAN HECHO UN GRAN TRABAJO A LA HORA DE UNIR LAS MEJORES CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE SQUARE Y LOS DE DISNEY EN UN SOLO TÍTULO







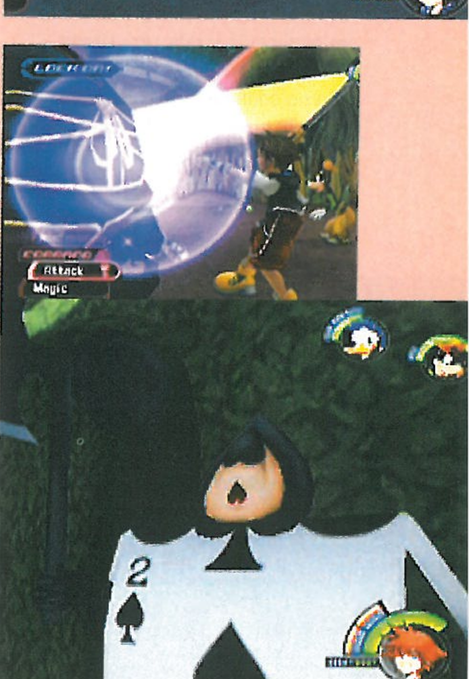












¿DONDE ESTARÁ MI PERRO?

Prácticamente todos los RPG's de Square incluyen alguna que otra *sub-quest* para alargar su tiempo de juego. Naturalmente *Kingdom Hearts* no es una excepción, y poco después de comenzar la partida se nos plantea una curiosa misión adicional que durará prácticamente todo el juego: encontrar los 99 cachorros de Bongo y Perdita, los papás Dálmatas, perdidos por los diferentes mundos del juego. Y más vale que les eches una mano, porque si no vuelven a ser 101 los mandamases de Disney tendrán que cambiar el título del filme y perderán un montón de pasta... aunque dicho así, dan ganas de no encontrarlos...





BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

RÁPIDO Y MORTAL

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRITERION GAMES**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **MEDIADOS OCTUBRE**

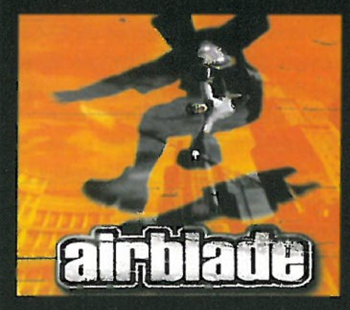
Hace poco menos de un año, exactamente en el número 36 de *PlanetStation*, os transmitíamos la excelente impresión que nos había causado un arcade automovilístico llamado *BurnOut*. Gracias a su notable éxito, su secuela no se ha hecho esperar y se comercializará antes de Navidad con la intención de superar ampliamente a su predecesor y, de paso, desmentir el manido tópico sobre la falta de calidad de las segundas partes. Y eso que *BurnOut 2* posee una casi absoluta carencia de originalidad conceptual... vamos, que su 'funcionamiento' es muy similar al original: participar en carreras urbanas con el objetivo de ser el conductor más arriesgado, habilidoso y, claro, veloz.

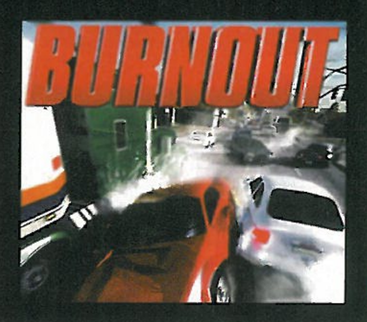
Como compensación, contará con unas cuantas novedades que probablemente seducirán a los poseedores de la primera parte. La que más nos ha llamado la atención es la inclusión de una divertidísima modalidad llamada Pursuit, en la que al volante de un coche de policía tendremos que perseguir y embestir a un vehículo fugitivo como en el mítico *Chase HQ*. Menos adrenalítico pero bastante más divertido será el modo Offensive Driving 101, en el que protagonizaremos unas clases prácticas de conducción para aprender a hacer maniobras arriesgadas con un coche de

NOS HA LLAMADO LA ATENCIÓN LA INCLUSIÓN DE LA MODELIDAD PURSUIT, EN LA QUE AL VOLANTE DE UN COCHE DE POLICÍA TENDREMOS QUE PERSEGUIR Y EMBESTIR A UN VEHÍCULO FUGITIVO COMO EN EL MÍTICO *CHASE HQ*

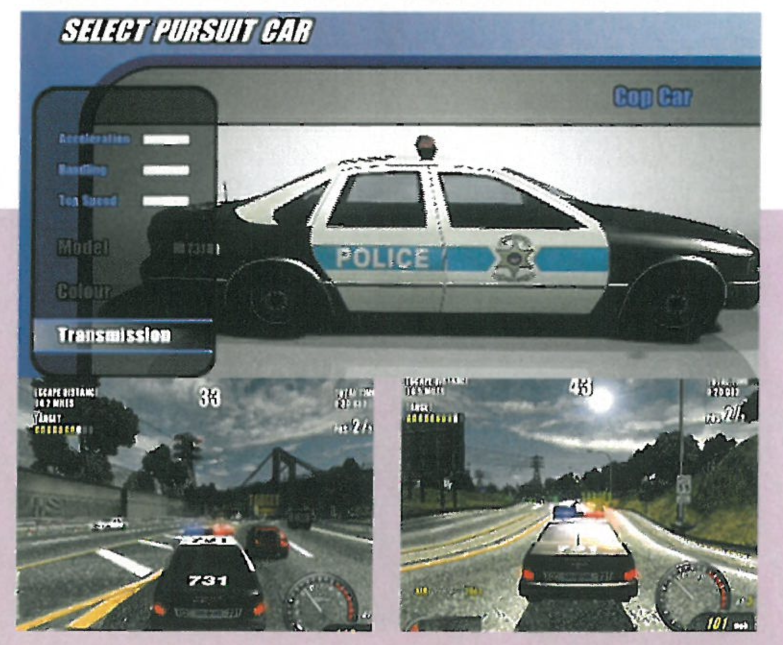
LA VELOCIDAD COMO MARCA DE LA CASA

Criterion Software es una compañía con sede en el Reino Unido que, poco a poco, ha conseguido hacerse un hueco en la competitiva industria del videojuego gracias, sobre todo, a su división de desarrollo Criterion Games, especializada en los juegos donde la velocidad es la verdadera protagonista. Su historial no deja lugar a dudas y para constatarlo sólo hay que fijarse en sus creaciones para consola: *TrykStyle 64* para Nintendo 64, *Suzuki Alstare Extreme Racing* y *TrickStyle* para Dreamcast, *Airblade* y *BurnOut* para PS2, GameCube y X-Box. Sin olvidarnos, claro está, de este vertiginoso *Burnout 2: Point of Impact* que se comercializará también para GameCube y X-Box.













autoescuela. Y como es lógico, el parque de vehículos y las localizaciones han sido remozados para la ocasión. Podremos conducir hasta 21 nuevos coches, incluyendo siete ocultos, en 32 circuitos englobados en seis zonas de la geografía estadounidense tan características como Nuevo México, Los Ángeles o las Montañas Rocosas.

SINIESTRO TOTAL

Una de las cosas más llamativas del primer *BurnOut* eran las espectaculares repeticiones de los accidentes en los que nos veíamos envueltos, algo que se mantiene en su continuación y que se encarga de recalcar el explícito subtítulo del juego: "Punto de Impacto". El sistema de deformación de los vehículos ha sido mejorado y no será extraño ver cómo nuestro deportivo, tras chocar con un autobús y dar varias vueltas de campana, queda hecho una piltrafa irreconocible más difícil de arreglar que las facciones de Michael Jackson. Será necesario contar con excelentes reflejos para evitar dichos siniestros, ya que para ganar las carreras tendremos que conducir más a lo loco que un taxista por el centro de la ciudad.

Siguiendo el estilo arcade de su predecesor, el control de los vehículos será muy simple e intuitivo y enseguida seremos capaces de lograr unas clasificaciones dignas. Seguramente este hecho provocará una mayor igualdad (traducida en competitividad) en los modos multijugador, que por desgracia aún no hemos podido catar, ya que la beta que nos ha proporcionado Acclaim no contaba con ellos. Lo que sí hemos podido comprobar es la elevada IA tanto de los rivales controlados por la CPU (quienes se verán envueltos en accidentes como todo hijo de vecino) como de los conductores, que circulan con total naturalidad. Estos últimos tendrán un comportamiento de lo más variado, pero siempre realista. Por ejemplo, si se nos ocurre ir en contradirección nos harán luces, tocarán el claxon compulsivamente, se echarán bruscamente a un lado para esquivarnos e incluso una vez creímos oír como nos maldecían (aunque luego resultó ser nuestro redactor jefe T-Virus leyendo sobre el nuevo romance de Nuria Fergó).

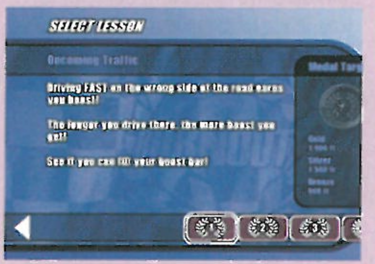
EL SISTEMA DE DEFORMACIÓN DE LOS VEHÍCULOS HA SIDO MEJORADO Y NO SERÁ EXTRAÑO VER CÓMO NUESTRO DEPORTIVO, TRAS CHOCAR CON UN AUTOBÚS Y DAR VARIAS VUELTAS DE CAMPANA, QUEDA HECHO UNA PILTRAFA IRRECONOCIBLE

Además cuenta con el mismo (aunque mejorado) motor gráfico de su predecesor, capaz de mantener un refresco de pantalla de 60 cuadros por segundos en todo momento y de generar circuitos y decenas de coches en alta resolución sin pop-up que valga. Sin duda, *BurnOut 2* será todo un impacto directo en las pupilas de los amantes de la velocidad.













KAMIKAZE AL VOLANTE

Como ocurría en su predecesor, y siguiendo la tradición del género, en *BurnOut 2* podremos conseguir un aumento de velocidad puntual gracias al turbo, siendo necesario rellenar el medidor correspondiente para activarlo. Existen cuatro formas distintas pero igual de peligrosas de llenar dicho medidor: conduciendo en contradirección sin embestir a nadie, pasando velozmente a escasos centímetros de otros vehículos, derrapando por el exterior de las curvas y 'saltando' la mayor distancia posible. Por cierto, las coincidencias con *Crazy Taxi* son más que evidentes, aunque en el juego de Sega se conseguía dinero gracias a dichas maniobras.









BLADE II

CHÚPATE ÉSA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MUCKY FOOT PRODUCTIONS**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Debido al notable éxito del film *Blade*, Activision delegó en una compañía de segunda fila llamada HammerHead el desarrollo de una adaptación videojueguil para PS One. El resultado fue un rotundo fracaso comercial (a lo que ayudó que el juego se pareciera a esas cosas alargadas que se hacen en las churrerías). Por suerte, parece que el editor ha aprendido de sus errores y, con bastante más tiempo, ha encargado la programación del juego basado en *Blade II* a Mucky Foot, responsables de *Urban Chaos* para PS One, Dreamcast y PC, además de *Startopia* para PC.

Este videojuego (que contará también con una versión para X-Box) no sigue la línea argumental de la película homónima, sino que acontece medio año después. Pero no hay que alarmarse por esta infidelidad argumental, ya que a pesar de ella sigue protagonizándolo el cazavampiros más famoso de la historia (con permiso de Van Helsing y Buffy, claro), que es lo que importa. Y por aquello de que matar a los vampiros a puñetazos no queda heroico, Blade contará con un imponente arsenal en el que destacan su característica *katana* (que, en un toque surrealista, se gasta como si fuera un arma de fuego) y una cuchilla arrojadiza capaz de decapitar a diversos enemigos de una tacada. Manteniendo el espíritu del film, la violencia explícita será uno de los principales ingredientes del juego, y en mitad de la lucha aparecerán secuencias a modo de *fatalities* en las que Blade, por ejemplo, empalará con la espada a sus enemigos o les clavará una estaca en el cuello.

BLADE CONTARÁ CON UN IMPONENTE ARSENAL EN EL QUE DESTACAN SU CARACTERÍSTICA KATANA Y UNA CUCHILLA ARROJADIZA CAPAZ DE DECAPITAR A DIVERSOS ENEMIGOS DE UNA TACADA

Pero quizá el gran fallo de esta versión previa que ha llegado a nuestras manos es el controvertido y algo incómodo sistema de control del personaje: con el *stick* analógico izquierdo haremos que se mueva al estilo *Resident Evil*, mientras que el *stick* analógico derecho se utiliza para el combate cuerpo a cuerpo, algo que provoca que manejar a Blade con soltura y eficacia sea más complicado que encontrar a un periodista de prensa rosa que no tenga más pluma que un pavo real.





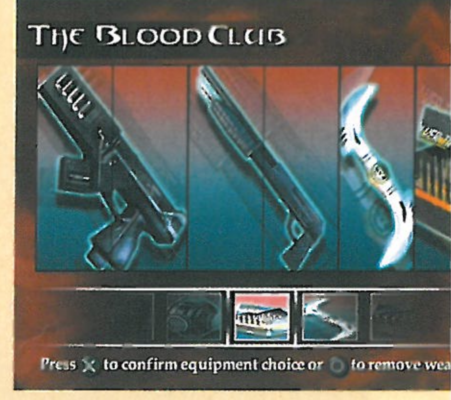










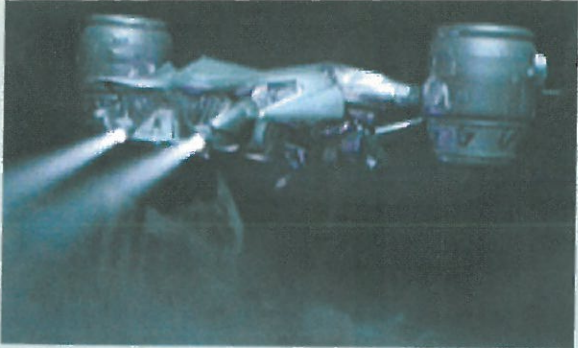


EL 'AMIGUETE' DE BLADE

Pese a no ser uno de los personajes más famosos o más carismáticos de la editorial Marvel, la película sobre Blade estrenada en 1998 cosechó un notable éxito comercial tanto en Estados Unidos como fuera. Pudimos disfrutar de su secuela, titulada muy 'perspicazmente' *Blade II*, el pasado verano con dirección del mexicano Guillermo del Toro (que tomaba el relevo en el sillón de realizador de Stephen Norrington). El protagonista fue de nuevo Wesley Snipes y, además, en el reparto figuraba como secundario un actor español poseedor de un 'torrencial' ingenio a quien, lamentablemente, no veremos en el videojuego. Seguro que sabéis de quién hablamos, amiguetes.






THE TERMINATOR DAWN OF FATE

AVENTURA TERMINAL

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PARADIGM ENTERTAINMENT**
EDITOR **ATARI/INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **FINALES OCTUBRE**

Si haces un poco de memoria seguramente recordarás cómo comenzaba la película *Terminator 2*: en un futuro no muy lejano, un ejército de *cyborgs* se enfrentaba a un grupo de la resistencia humana entre los escombros de una ciudad devastada por la guerra. Precisamente ése es el marco en el que transcurre la acción de *The Terminator: Dawn of Fate*. El juego desarrollado por Paradigm está ambientado íntegramente en Los Ángeles del año 2027, es decir, dos años antes de que la computadora Skynet enviara al pasado a un T-800 para aniquilar a Sarah Connor y de que el hijo de ésta, el líder de la resistencia humana John Connor, hiciera lo propio con Kyle Reese (su futuro padre... ¿o deberíamos decir su 'pasado'?). Por si no lo recordáis, todo eso era lo que ocurría en el primer *Terminator*.

CONTAREMOS CON UNA VARIEDAD NADA DESPRECIABLE DE ARMAS DE GRAN CALIBRE PARA HACER FRENTE A LOS CENTENARES DE *TERMINATORS* EMPEÑADOS EN HACER HONOR A SU NOMBRE

En ese negro futuro, tan peligroso para la raza humana como un megáfono en las manos de Melody, tendremos la ocasión de controlar al propio Reese, a la teniente Katherine Luna y al capitán Luther Perry a lo largo de las 12 misiones que forman esta aventura en tercera persona. Por desgracia, no será posible meterse en el pellejo (o equivalente) de ningún T-800 o T-1000 y cumplir el sueño de nuestro redactor jefe T-Virus: convertirse en metal líquido para colarse por debajo de la puerta en un vestuario de mujeres. Aunque sí contaremos con una variedad nada despreciable de armas de gran calibre para hacer frente a los centenares de *terminators* empeñados en hacer honor a su nombre.

Nos gustaría ofreceros algo de luz sobre cómo será este prometedor juego... pero no podemos hacerlo porque la beta a la que hemos jugado es más oscura que una foto de Michele McCain, la juez de *Popstars*, vestida de El Zorro. Esperemos que los desarrolladores aporten algo de luz al proyecto antes de que esté 'terminado'.





SCHWARZENNEGER AÚN NO ESTÁ TERMINADO

Paralelamente al desarrollo de este juego (aunque sin ninguna relación directa con él) se encuentra en proceso de producción *Terminator 3: Rise of the Machines*, la tercera parte de la saga fílmica protagonizada por Arnold Schwarzenegger. El actor austríaco, reñido últimamente con el éxito en taquilla, ha aceptado interpretar otra vez al robot T-800, quien viaja al presente desde el futuro para proteger a un veinteañero John Connor de una letal *terminator* femenina denominada T-X o Terminatrix. La película, que se estrenará el año que viene en Estados Unidos, no esta siendo dirigida por James Cameron sino por Jonathan Mostow, responsable de los filmes *Breakdown* y *U-571*, hecho que ha provocado una (lógica) gran controversia entre los fans de la saga.




HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

CON EL CALVO HEMOS TOPADO

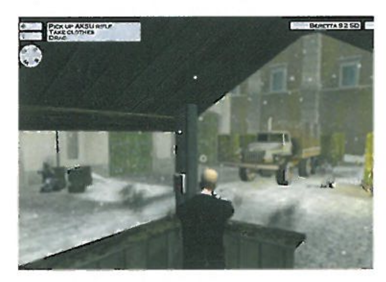
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IO INTERACTIVE**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Hitman 2 es la continuación de un exitoso juego que vio la luz en formato PC hace ya un par de añitos. Esta segunda parte nos volverá a meter en la piel de un asesino a sueldo creado genéticamente que, por no saber, no conoce ni su nombre ni a los concursantes de *Operación Triunfo*, así que recibe el nombre en clave "47". Decidido a retirarse del mundanal ruido en un monasterio para allí meditar acerca de temas tan importantes como el sentido de su vida o la razón por la que España nunca pasa de cuartos en un Mundial, el protagonista descubrirá pronto que su destino es ejercer de asesino a sueldo... básicamente porque si no, no habría juego.

NUESTRO COTO MATAMOROS PARTICULAR PUEDE ACERCARSE POR DETRÁS PARA ESTRANGULAR O DORMIR CON CLOROFORMO A SUS ENEMIGOS, UTILIZAR UNA PISTOLA CON SILENCIADOR...

Los diferentes objetivos que deberemos cumplir en los veinte niveles que componen *Hitman 2* son bastante variados, ya que combinan la exploración con los puzzles, pero sin duda lo más importante es utilizar el sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid*.





Nuestro Coto Matamoros particular puede acercarse por detrás para estrangular o dormir con cloroformo a sus enemigos, utilizar una pistola con silenciador... son muchas las maneras de acabar con los obstáculos que vayamos encontrando, pero siempre con el objetivo de pasar desapercibido por entre los maleantes de cada nivel. Y lo cierto es que no se trata de una tarea fácil por culpa de una elaborada IA, que provoca que *Hitman 2* sea un juego bastante exigente. Los enemigos comenzarán a disparar si empezamos a correr sin ninguna razón aparente e incluso si nos disfrazamos no será fácil pasar desapercibidos.

Ésta es, sin duda, una de las características más originales del juego ya que deberemos disfrazarnos con más arte que el mismísimo Mortadelo si queremos superar las diferentes misiones. Pero si la jugabilidad sí aporta novedades que alejan a *Hitman 2* de los típicos clones de *Metal Gear*, no podemos decir lo mismo del apartado técnico. No es que estemos ante unos gráficos horrendos, pero la versión final del juego debería pulir unos entornos demasiados sencillos y muy poco sólidos y las acartonadas animaciones.

Por lo demás, estamos ante un título que, además de aportar un cierto soplo de aire fresco a las aventuras sigilosas, también incorpora la posibilidad de meternos en la piel, por una vez, del despreciable asesino a sueldo en lugar del guaperas espías *jamesbondiano*.





NO INTENTE HACER ESTO EN SU CASA

Si por algo destacó el primer *Hitman* fue por no tratarse precisamente de un juego destinado a los más pequeños de la casa. La brutalidad que podía emplearse en algunas ocasiones para cumplir las diferentes misiones era bastante notable y su secuela va por el mismo camino. Como muestra un botón: para introducirse en una mansión custodiada por un grupo de mafiosos, el protagonista necesita agenciarse el traje de un cartero. Para conseguirlo deberemos aprovechar el momento en el que el pobre hombre esté haciendo sus necesidades para acercarnos por su espalda ... y dejarlo fuera de combate a la vez que intentamos no salpicarnos.









KELLY SLATER'S PRO SURFER

CÓMO MOLA IR SOBRE UNA OLA

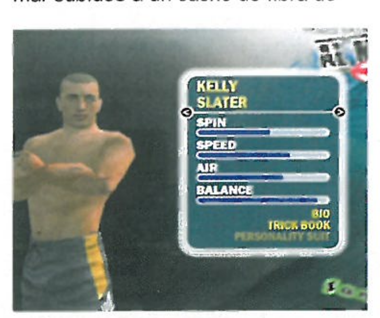
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TREYARCH**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES SEPTIEMBRE**

En un género como el de los deportes de riesgo, que empieza a repetirse más que un bocadillo de cebolla con ajo y en el que parece que todo son monopatines, bicicletas y motos de todo tipo, tamaño y color, es de agradecer que de vez en cuando aparezca algún título que aporte un mínimo de aire fresco. Y aunque *Kelly Slater's Pro Surfer* no tenga nada de revolucionario (al fin y al cabo, lo que hace es trasladar el esquema de juego de *Tony Hawk's* al ámbito surfero), que esté ambientado en pleno océano y que nos permita montarnos sobre las olas en una tabla de surf ya es suficiente para hacerlo tremendamente atractivo.

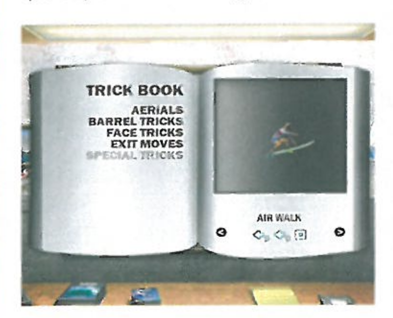
Y es que la cosa, para qué nos vamos a engañar, no da para mucho. Al fin y al cabo, estamos en medio del mar subidos a un cacho de fibra de vidrio con menos movilidad propia que una bolsa de altramuces, así que lo único que podemos hacer es intentar pillar el oleaje que venga y recorrerlo de arriba abajo haciendo todas las virguerías y cucamonas posibles sobre nuestra tabla de surf. Eso sí, al menos los chicos de Treyarch se han trabajado el tema de las olas: cada una de ellas está construida con unas 14 partes diferentes, conteniendo 6 patrones distintos de comportamiento basados en la marea y en el tiempo.

LO ÚNICO QUE PODEMOS HACER EN ESTE JUEGO ES INTENTAR PILLAR EL OLEAJE QUE VENGA Y RECORRERLO DE ARRIBA ABAJO HACIENDO TODAS LAS VIRGUERÍAS Y CUCAMONAS POSIBLES SOBRE NUESTRA TABLA DE SURF

No obstante, al menos hay que reconocer que la ambientación es atractiva (claro, que no habría estado mal poner cerca alguna playa nudista) y que, de momento, la recreación gráfica de las olas es bastante espectacular (si exceptuamos ciertos fallos de clipping bastante flagrantes que esperamos se arreglen en la versión definitiva)... pero claro, al fin y al cabo estamos hablando de un nuevo clon de *Tony Hawk's*. Así que si lo que buscáis es un juego auténticamente revolucionario, tendréis que esperar a que algún equipo de desarrollo acepte nuestra propuesta de llevar a cabo un *Tronji's Patinetes in the Night*.











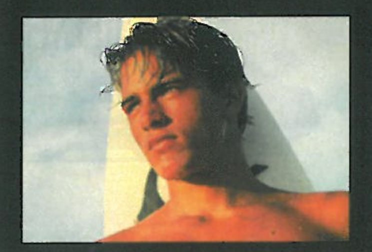






EL VIGILANTE DE LA TABLA (DE SURF)

No, no nos hemos equivocado de foto. Ese guapete que tenéis ahí abajo es Kelly Slater, aunque tenga pinta de actor de *Los vigilantes de la playa*. Así que no es de extrañar que llegara a codearse con David Hasselhoff y Pamela Anderson en unos cuantos episodios de aquella exitosa serie (patrocinada por el Gremio de Productores de Silicona de California)... Y es que, ¿a quién le importa que sea el surfista que más veces ha ganado el Campeonato del Mundo (seis, en concreto) además del que más ha innovado en este deporte en los últimos años, cuando ha disfrutado en vivo y en directo de las míticas carreras bamboleantes de Anderson y compañía?







Expertos en videojuegos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704

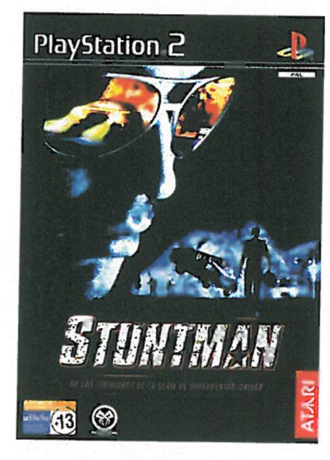
IMPUESTOS INCLUIDOS

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

Nuevas tiendas

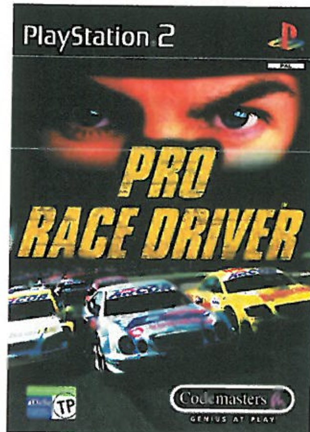
ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
CÁDIZ
San Fernando C.C. Gran Vía, 2. L. 11
MADRID
Alcorcón C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20
VALENCIA
Valencia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

STUNTMAN



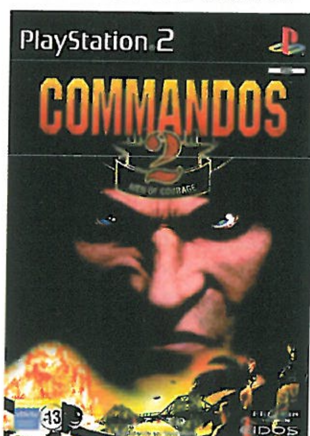
~~59,95~~ **54,95** ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

PRO RACE DRIVER



~~64,95~~ **59,95** ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

COMANDOS 2: MEN OF COURAGE



~~54,95~~ **49,95** ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

TEKKEN 4



~~69,95~~ **64,95** ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

5'00 €uros DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

CST

CADUCA EL 31/10/2002 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees. Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos. Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • C. de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 3,58 euros, Baleares + 4,78 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Clien-te llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

LETHAL SKIES

RAYANDO A GRAN ALTURA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ASMIK ACE ENTERTAINTMENT**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

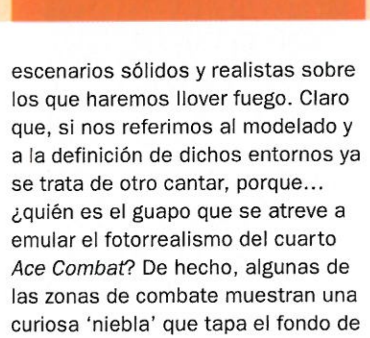
Parecía que la salida al mercado de su majestad *Ace Combat 4: Trueno de Acero* había puesto el listón demasiado alto en el género de los arcades de aviación para la bestia negra de Sony, dejando títulos notables como *Top Gun: Combat Zones* o *Dropship* a la altura del betún. Sin embargo, los chicos de THQ se han empeñado en mantener el tema de los aviones de guerra vivito y coleando con *Lethal Skies*, un juego que, pese a tener un título que parece referirse al entorno de Holybear después de ingerir veinte platos de fabada, promete darle mucha guerra a la mismísima saga de Namco.

No se puede decir que el juego se caracterice por su originalidad, ya que tiene una estructura en misiones que en poco o nada difiere de la del citado *Ace Combat 4*, al igual que la forma de elegir y destruir los objetivos durante las misiones, por no hablar de los comentarios de nuestros compañeros de formación, que hacen sospechar del uso de la técnica 'papel carbón' por parte de los chicos de Asmik Ace.

Pero esa falta de innovación se ve suplida con creces por el nivel técnico del título, que muestra unos aviones realmente grandes (una de las múltiples vistas de que disponemos es realmente espectacular en ese sentido) que se mueven con total suavidad por unos



LA FALTA DE INNOVACIÓN SE VE SUPLIDA CON CRECES POR EL NIVEL TÉCNICO DEL TÍTULO, QUE MUESTRA UNOS AVIONES REALMENTE GRANDES



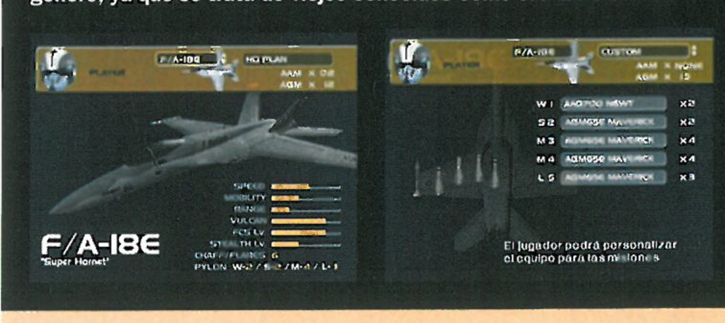
escenarios sólidos y realistas sobre los que haremos llover fuego. Claro que, si nos referimos al modelado y a la definición de dichos entornos ya se trata de otro cantar, porque... ¿quién es el guapo que se atreve a emular el fotorrealismo del cuarto *Ace Combat*? De hecho, algunas de las zonas de combate muestran una curiosa 'niebla' que tapa el fondo de los escenarios.

No obstante, si *Lethal Skies* mantiene ese nivel puede resultar una agradable sorpresa para los aficionados a un género que ya no contaba con ningún gran lanzamiento... y es que el juego promete, y mucho.



LA SOMBRA DE *ACE COMBAT* ES ALARGADA

Para que un arcade de aviación tenga éxito, debe contener sobre todo dos ingredientes: muchos muchos aviones (evidentemente, en un arcade de aviación no íbamos a conducir carritos de la compra) y muchas, pero que muchas armas diferentes. Los chicos de Asmik Ace se han aplicado el cuento, ya que a lo largo del juego podremos ir desbloqueando nuevos aparatos con sus respectivos arsenales, que sin embargo no supondrán ninguna sorpresa para los aficionados al género, ya que se trata de viejos conocidos como el F-14 o el F-16.



El jugador podrá personalizar el equipo para las misiones



TOTAL IMMERSION RACING

¡ÉSTA ME LA PAGAS!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EMPIRE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA INTERACTIVE**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

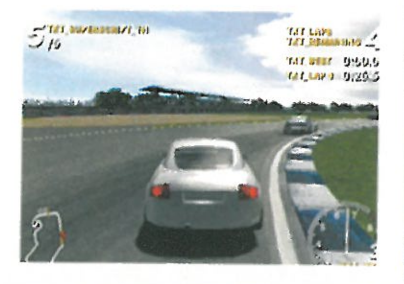
NOS ENFRENTAREMOS SIEMPRE A UNOS MISMOS ADVERSARIOS QUE RECORDARÁN NUESTRAS ACCIONES EN LAS CARRERAS Y ACTUARÁN CONTRA NOSOTROS EN CONSECUENCIA

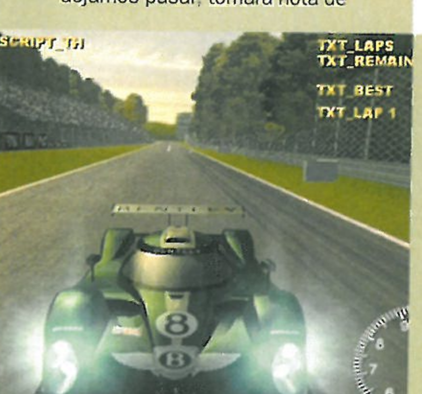
Hablar de la avalancha de juegos de coches que abarrotan desde hace un tiempo el catálogo de PS2 dejó de ser original más o menos en la época en que Chiquito de la Calzada se peinaba el flequillo... así que es agradable encontrarse con que hay programadores que intentan hacer cosas nuevas dentro del género, en lugar de intentar emular al *Gran Turismo* o al *Colin McRae* de turno.

Éste es el caso de *Total Immersion Racing*, desarrollado por la compañía británica Empire y que cuenta con la peculiaridad de haber dotado de 'personalidad' a los pilotos. Vamos, que nos enfrentaremos siempre a unos mismos adversarios que recordarán nuestras acciones en las carreras y actuarán contra nosotros en consecuencia. Dicho de otra forma: si en una competición echamos a alguien de la pista o no le dejamos pasar, tomará nota de nuestro 'favor' y se encargará de devolvérnoslo 'amablemente' (y no de muy buen rollo) en cuanto tenga ocasión.

Además, los pilotos cuentan con unas características propias de energía, buen juicio, conocimiento de la pista, preferencias en *Popstars* (bueno, esto último no pero tampoco sobraría)... Dichos atributos funcionarán de manera similar a las puntuaciones de un juego de rol, con lo que los desarrolladores aseguran que cada carrera será una experiencia diferente a la anterior.

Pero pocas innovaciones más ofrece *Total Immersion Racing*, ya que en lo que a sistema de conducción y circuitos se refiere parece ser el enésimo émulo de *Gran Turismo* que pisará la PS2... con la salvedad de que las pistas tienen algunos de los diseños más extraños y complicados vistos en consola (a lo que contribuye que haya curvas de 90 grados no señaladas en el croquis del circuito). De todos modos, la versión llegada a nuestra Redacción aún es muy primeriza, y muchos aspectos del juego no están del todo ajustados, así que esperaremos a su versión final para comprobar si la IA de los rivales realmente marca la diferencia frente a otros ejemplos del género.



CONDUCTORES CON SENTIMIENTOS

Para saber en que estado de ánimo se encuentra uno de nuestros rivales, bastará con apretar el botón L1: si tiene un triángulo rojo, es que se ha llevado muchos golpes y es más peligroso que Holybear en la cocina de un McDonalds; si éste evoluciona hacia unas exclamaciones, será mejor que te apartes porque el piloto está furioso. El triángulo azul aparece en cambio cuando a un piloto todo le está saliendo bien, y por tanto rebosa confianza. Por último, si el triángulo es verde significa que el conductor está en actitud defensiva, sea porque quiere conservar lo que tiene o porque está muy presionado por sus rivales.







MX SUPERFLY

SALTA, SALTA CONMIGO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PACIFIC COAST POWER & LIGHT**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

De nuevo nos llega un título basado en las hazañas de Ricky Carmichael, un as en esto del motocross que ha sido ocho veces campeón del mundo y que, para entendernos, es a este deporte lo que Mat Hoffman, Tony Hawk y Georgie Dann son al BMX, al *skateboard* y a la canción del verano, respectivamente. Su nombre ya apoyaba a *MX 2002*, del que *MX Superfly* es secuela, y que ya levantó polvareda en todos los sentidos y pasó a ser el más vendido de toda la serie de THQ.

Sus principales novedades radican en los modos de juego, hasta seis, que son más variados y alargan la (corta) longitud de sus predecesores. Uno de los más atractivos consiste en una serie de 11 minijuegos que nos permitirán sumar puntos y mejorar nuestra habilidades sobre la moto. También hay que destacar el editor de circuitos, que proporcionará nuevos incentivos a aquellos que añoren su época de construcciones Tente, que se complementa a la perfección con la posibilidad de crear a nuestro propio piloto... aunque también podemos optar por alguno de los 26 corredores reales, con sus respectivas motos de 125 ó 250 cc. Vamos, que *MX Superfly* promete saciar las ganas de los más moteros y elevará el nivel de la saga protagonizada por Ricky Carmichael.



GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT

LA GRAVEDAD NO ES PARA MÍ

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY SPORTS ASYLUM**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

La serie *Tony Hawk's Pro Skater* ha contado con numerosas copias más o menos acertadas. Entre algunas de las más decentes encontramos las que sustituyen al monopatín por la bicicleta, y ahora Midway va a ofrecernos su propia propuesta dentro de este género con un juego que pretende aprovechar el tirón de los Gravity Games, una especie de olimpiadas de deportes extremos que, además de las acrobacias en bicicleta, también incluyen el *skate* o el motocross. Gracias a esta licencia podremos controlar a ciclistas de la talla de Dennis McCoy (otro de esos 'piraos' que se dedica volar en bicicleta) y también visitar algunos de los circuitos reales de este evento.

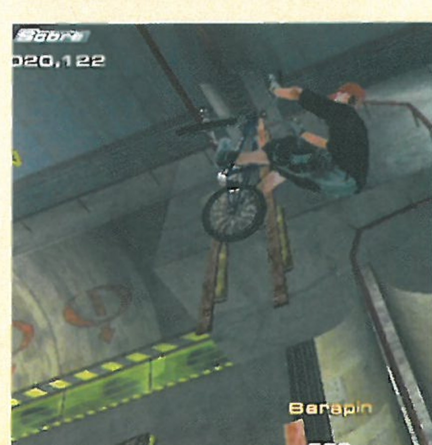
En todos ellos deberemos cumplir más o menos los mismos objetivos que ya encontramos en los juegos de la saga del rey del *skate*. Tampoco el apartado gráfico supondrá un antes y un después, aunque sí encontraremos amplios entornos en los que sacar partido de los 400 movimientos disponibles conseguidos a partir de técnicas de *motion capture*.

Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt no va a suponer una nueva vuelta de tuerca dentro de un género más que explotado, pero garantiza grandes dosis de diversión, que es en el fondo de lo que se trata. Los señores Mirra y Hoffman van a contar dentro de poco con un rival de peso (y no porque Luciano Pavarotti aparezca en el juego de Midway).



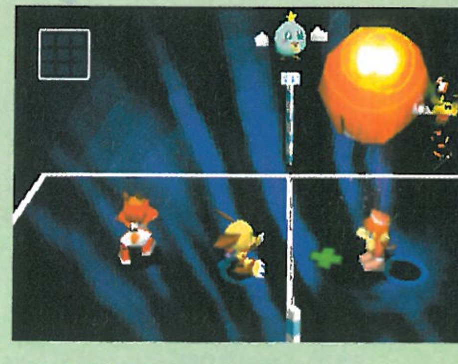






KLONOA BEACH VOLLEY

MANIOBRAS AÉREAS EN LA PLAYA



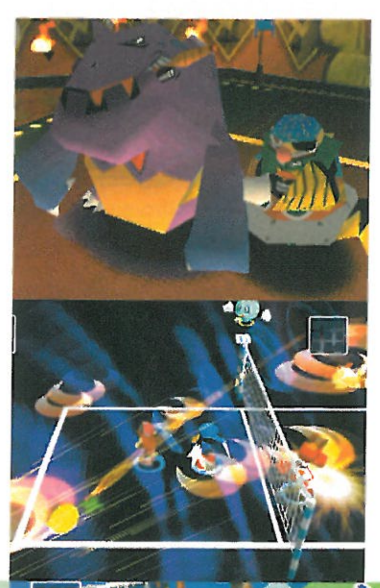


PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Que se sigan haciendo videojuegos directamente para nuestra añorada PS One no deja de ser una agradable sorpresa. Pero, sinceramente, ver al Sonic de Namco (Klonoa para amigos y vecinos) jugando a voley-playa en la gris de Sony ha dejado a media Redacción con una cara de incredulidad casi comparable a cuando Tronji nos dijo que le gustaba el disco de Chenoa. Por un momento, no sabíamos si teníamos en las manos uno de los míticos Videojuegos del Milenio o una especie de broma pesada (hablamos de *Klonoa Beach Volley*, no de los gustos musicales de nuestra maquetadora).

Pero, superado el estupor inicial, hay que decir que este curioso título de Namco tiene muy buena pinta. Sin que sirva de precedente, los buenos y los malos de la saga *Klonoa* pueden formar parejas y enfrentarse entre ellos en un trepidante (y totalmente arcade) partido de voley. Cada uno cuenta con sus propias características y ataques, más o menos demoledores, y unos movimientos que se plasman en diferentes explosiones lumínicas y parecidos fuegos de artificio que no desentonan para nada con los cantones escenarios en los que nos movemos. Y es que, técnicamente, *Klonoa Beach Volley* aprovecha el potencial de la PS One y presenta buenos gráficos y animaciones correctas aunque, claro está, con el poco realismo característico de los juegos infantiles (como el tamaño de la pelota, aproximadamente de las proporciones de la Isla Perejil e infinitamente más grande que Klonoa y sus colegas).

LOS BUENOS Y LOS MALOS DE LA SAGA *KLONOA* PUEDEN FORMAR PAREJAS Y ENFRENTARSE ENTRE ELLOS EN UN TREPIDANTE (Y TOTALMENTE ARCADE) PARTIDO DE VOLEY-PLAYA



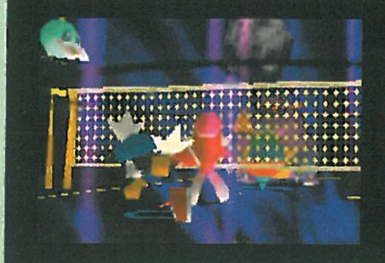
Vamos, que por la propia naturaleza de este deporte, parece evidente que el máximo grado de diversión se logra con un multitap y tres amiguetes más. Sobre todo porque la dificultad para un solo jugador es un poco alta, defecto que esperamos que se corrija en su versión definitiva para hacer un hueco a *Klonoa Beach Volley* en los jugones de PS One ansiosos de buenos estrenos.





UNA CAÍDA SIN RED

Ya son varios los juegos deportivos que han pasado por nuestras manos y que cuentan con una red como elemento principal del juego... al menos en teoría. Lo que no sabemos es si la red que separa ambos campos es un adorno o está pintada en el suelo, puesto que ni nosotros ni nuestros rivales estampamos nunca una bola en ella. Quizá sean cosas nuestras, de los carajillos de Bayley's de por la mañana, o es que realmente los programadores de estos juegos no reparan en estos detallitos que son los que, en definitiva, le dan ese interesante *plus* de realismo a los simuladores deportivos.









FIREBUGS

LA PS ONE ACELERA A FONDO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ATD**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

LOS AFICIONADOS A ESTE TIPO DE TÍTULOS RECONOCERÁN ÍTEMS TAN FAMILIARES COMO SUPERACELERADORES, BOMBAS O METRALLETAS DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



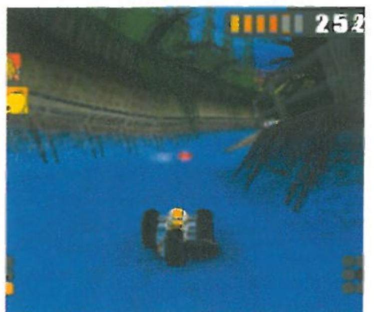
Se agradece el próximo lanzamiento de un título como *Firebugs* para nuestra PS One, que cada vez se acerca más a un olvido similar al de la carrera musical de Camilo Sesto. El título no promete grandes novedades dentro de su género, el de las carreras futuristas de alta velocidad, pero al menos supone un (relativo) aire fresco entre las últimas novedades publicadas en la gris de Sony, cada vez más enfocadas a adaptaciones plataformeras de películas Disney y similares.

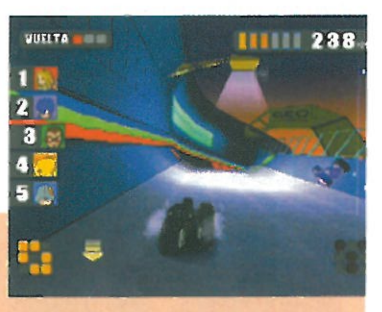
El argumento es más simple que el patrón de los vestidos de Tarzán: los mejores conductores de todos los continentes han sido escogidos para formar parte de una competición sin precedentes en la que se decidirá quién es el auténtico rey de la velocidad. Todo ello se desarrolla en unas pistas de diseño futurista, con gráficos llenos de colores que nos

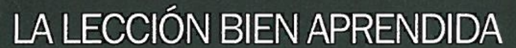


sumergen en un ambiente muy deudor de la saga *Wipeout* de Psygnosis... y es que es evidente que los chicos de ATD han tenido en cuenta al decano del género para esbozar las bases visuales y, sobre todo, las relativas a la jugabilidad de *Firebugs*. Los aficionados a este tipo de títulos reconocerán ítems tan familiares como superaceleradores, bombas o metralletas de última tecnología... lo necesario para destrozar al rival y ser los ganadores absolutos, vamos.

Aunque la versión previa que ha llegado a la Redacción sufre de un diseño de carrocerías algo simple y de unos vehículos ciertamente diminutos, lo compensa ampliamente con la posibilidad de dar vueltas de 360 grados por la pista, estilo *RollCage*, lo que nos permite correr en determinados tramos por el mismísimo techo. Si a esto le añadimos una banda sonora compuesta por una selección de música electrónica que aumenta un poco más la adrenalina mientras conducimos, nos daremos cuenta que nos encontramos ante un título que, pese a que no sea precisamente original, al menos puede ser un grato entretenimiento para aquellos que añoren sentir la velocidad en su PS One.







LA LECCIÓN BIEN APRENDIDA

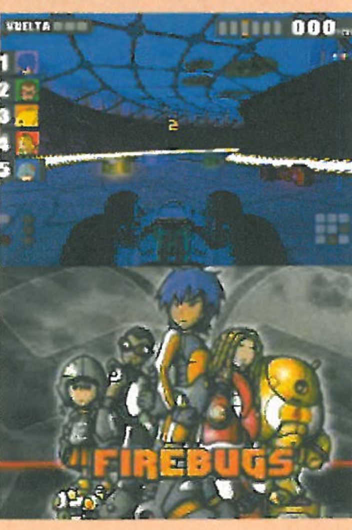
Los circuitos, el modelado de las carrocerías, la sensación de velocidad, los ítems, las armas e incluso la banda sonora electrónica recuerda a la saga de Psygnosis *Wipeout*. Y que la gente de ATD se haya 'inspirado' (y no lo decimos en el sentido de Ana Rosa Quintana y sus libros *collage*) en este título es buena noticia para los usuarios de la PS One, ya que durante los últimos coletazos de vida de la gris de Sony el género de carreras había quedado relegado a un bastante triste segundo plano.











PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS

20 JUEGOS TEKKEN 4

SORTEAMOS 20 COPIAS DEL NUEVO Y MAGISTRAL BEAT'EM- UP DE NAMCO. SI QUIERES HACERTE CON UNA, SÓLO TIENES QUE CONTESTAR CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿CUÁL ES EL PREMIO PARA EL CAMPEÓN DE LA CUARTA EDICIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO?

A **UNA COLECCIÓN DE DISCOS DE *OPERACIÓN TRIUNFO***

B **UNA CENA ROMÁNTICA CON JIN KAZAMA**

C **DIRIGIR LA MISHIMA ZAIBATSU**

D **UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA A *PLANETSTATION***

¿CUÁL ES EL PREMIO PARA EL CAMPEÓN DE LA CUARTA EDICIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO?

A **UNA COLECCIÓN DE DISCOS DE *OPERACIÓN TRIUNFO***

B **UNA CENA ROMÁNTICA CON JIN KAZAMA**

C **DIRIGIR LA MISHIMA ZAIBATSU**

D **UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA A *PLANETSTATION***

NOMBRE Y APELLIDOS E-MAIL

DIRECCIÓN LOCALIDAD

EDAD TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

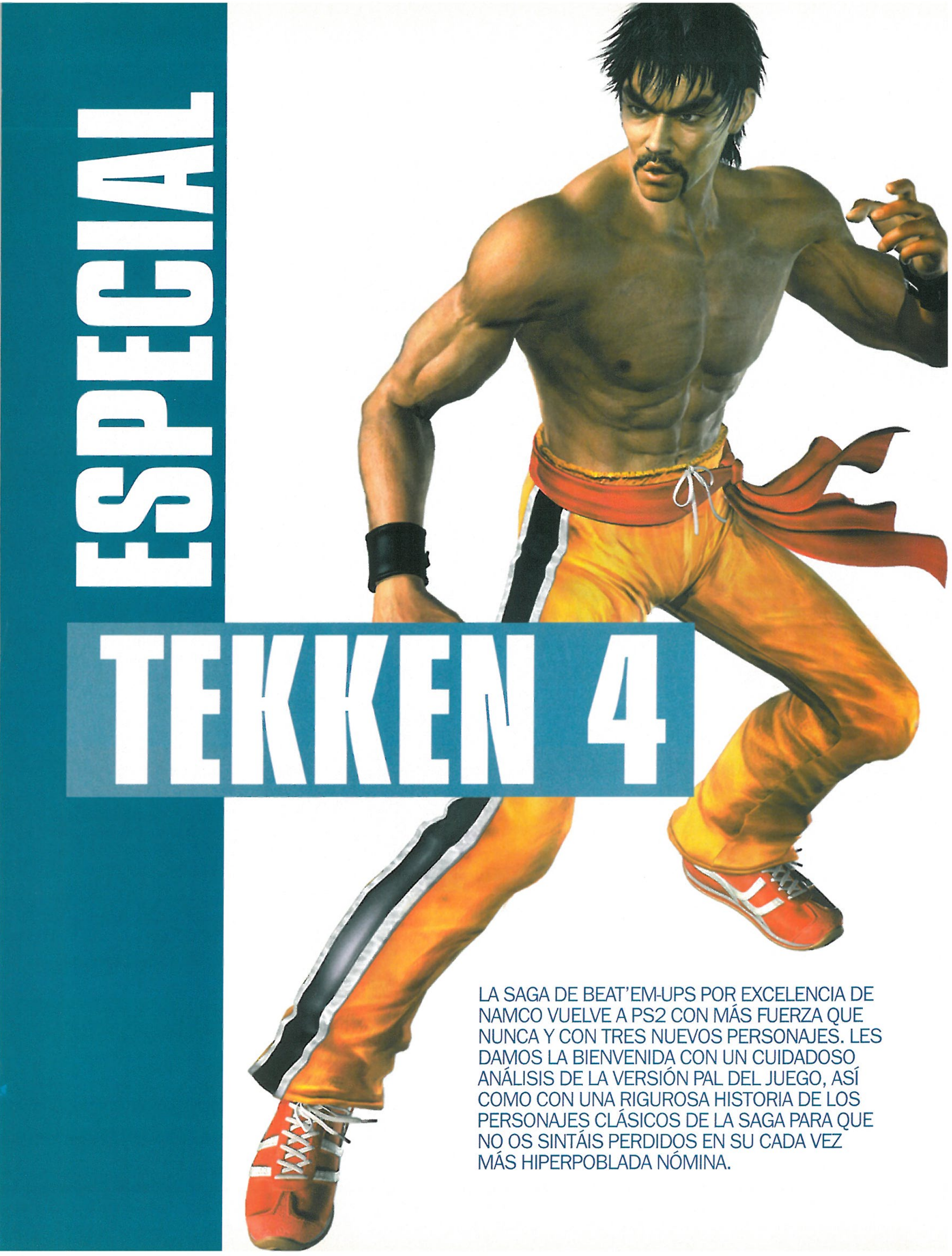
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de Noviembre de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 48 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO TEKKEN 4 (PLANET 46) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38. 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

PlayStation.2 namco



ESPECIAL

TEKKEN 4

LA SAGA DE BEAT'EM-UPS POR EXCELENCIA DE NAMCO VUELVE A PS2 CON MÁS FUERZA QUE NUNCA Y CON TRES NUEVOS PERSONAJES. LES DAMOS LA BIENVENIDA CON UN CUIDADOSO ANÁLISIS DE LA VERSIÓN PAL DEL JUEGO, ASÍ COMO CON UNA RIGUROSA HISTORIA DE LOS PERSONAJES CLÁSICOS DE LA SAGA PARA QUE NO OS SINTÁIS PERDIDOS EN SU CADA VEZ MÁS HIPERPOBLADA NÓMINA.



¡ES LA HORA DE LAS TORTAS!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **69,95 EUROS**

La saga *Tekken* siempre ha sido un valor seguro para los amantes de los beat'em-ups. Se puede amar u odiar, reverenciar o criticar, pero es innegable que ha mantenido un nivel de calidad altísimo que otras series calificadas de 'míticas' como *Street Fighter II: El Ataque de los Clones* o *Mortal (& Nocive) Kombat* no conservan. *Tekken 4* no es ni muchísimo menos una excepción, aunque cabe destacar que en este título la estirpe del Puño de Hierro empieza a acusar una cierta repetición y desgaste en sus planteamientos. Mantiene en esencia el mismo sistema de juego accesible y vertiginoso pero profundo, el mismo realismo fantástico de sus golpes y movimientos y, por encima de todo, algo que Namco sabe hacer muy bien, el mismo Carisma con mayúsculas.

POR FIN UN *TEKKEN* NOS PERMITE DISFRUTAR PLENAMENTE DE LA LUCHA EN 3D

Pero precisamente ése es uno de los problemas de este nuevo título: que nos encontramos en gran parte lo mismo de siempre, aderezado con algunas innovaciones que muchos calificarán de insuficientes. Sobre todo teniendo en cuenta lo mucho que se esperaba de este *Tekken 4*, y las grandes aptitudes de sus rivales más directos como *Virtua Fighter 4*. ¿Conservadurismo nipón o miedo a romper la fórmula del éxito en Namco?

ENCUENTROS EN LA TERCERA DIMENSIÓN

Por fin un *Tekken* nos permite disfrutar plenamente de la lucha en 3D. Porque aunque los títulos de la serie contaban con gráficos en tres dimensiones, y los luchadores podían aprovechar mínimamente la profundidad del terreno de combate, nunca pudimos desplazarnos libremente. Siempre nos movíamos en un eterno círculo cerrado, sin posibilidad de llegar al fondo de las detalladas arenas. Ahora, con un simple movimiento Arriba o Abajo, podremos movernos alrededor del contrario, rodearlo e incluso patearnos de un lado a otro los enormes y magníficos entornos sin problema, de igual forma que en juegos como la joya de la corona de Dreamcast, *Soul Calibur*. Esto añade aún más estrategia y profundidad a los combates, cuyo elemento estrella son las paredes. Ahora, el luchador que consiga arrinconar al adversario







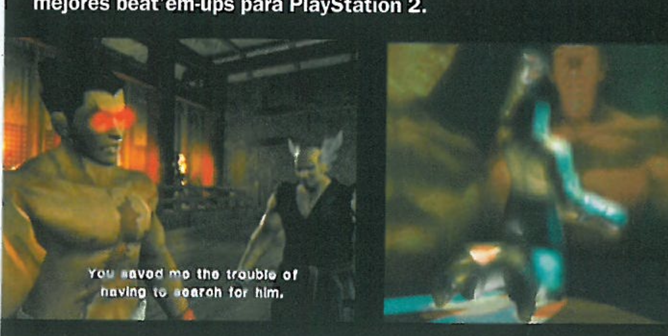






LA VERDAD ESTÁ AHÍ DENTRO

Por fin un título de la saga *Tekken* nos muestra de forma clara su argumento y sus historias paralelas. En otras ocasiones o bien se intuía mediante un sexto sentido cuál era su trasfondo o se acudía a excelsas publicaciones del sector (como por ejemplo, ejem ejem, *PlanetStation*) para enterarnos de algo. Gracias a la presencia de elegantes ilustraciones, comprensibles textos narrados y sobre todo los increíbles vídeos finales (secuencias generadas en tiempo real, grabadas y retocadas) sabremos que detrás de la cuarta edición del Torneo del Puño de Hierro se encuentra, cómo no, Heihachi Mishima. El entrañable abuelete ofrece su inmensa fortuna a aquél que consiga derrotarle. Una simple excusa para atraer a Kazuya y Jin y apoderarse de su gen 'Devil', para que antiguos conocidos de *Tekken* se den cita y tortas en el Torneo, y para que podamos disfrutar de uno de los mejores beat'em-ups para PlayStation 2.





contra una pared tiene medio combate ganado, ya que es entonces cuando se abre un amplio abanico de posibilidades para propinar espectaculares y soberanas palizas. Los *juggles* y las combinaciones que antes podíamos realizar en medio de un combate se multiplican, ya que al empotrar al contrario contra un muro éste puede literalmente 'rebotar', momento idóneo para aprovechar con rapidez y seguir conectando golpes antes de que caiga al suelo.

Para arrinconar al enemigo, además de agobiarle con técnicas, golpes y combinaciones, también podremos utilizar un nuevo e interesante movimiento: el empujón. Aunque no



LUCHAREMOS EN LUGARES TAN PARTICULARES COMO UN PANTANO, UN CÉNTRICO BARRIO DE TOKIO O UN FOSO DE PIT-FIGHTING, RODEADOS DE RUIDOSOS BORRACHUZOS



hace daño, todos los luchadores pueden utilizar esta sencilla técnica para ir empujando a su adversario por todo el escenario hasta llegar a una pared. Obviamente, no estaríamos hablando de un *Tekken* si no dispusiéramos de múltiples posibilidades para escapar de una encerrona contra un muro. Podremos realizar el clásico paso lateral (recordemos que, por fin... ¡han llegado las 3D!) y hacernos a un lado, o efectuar el nuevo *tech-roll* con el



que poder girar por el suelo y escapar. Pero si realmente queremos quedar como señores de la lucha, podemos probar a 'saltar' el muro (algo espectacular pero poco efectivo) o hacer un *reversal*, es decir: coger al enemigo por el gaznate con un rápido movimiento y cambiar posiciones con él... ¡y darle a probar su propia medicina!

TÉKNIKAMENTE TEKKEN

Estas innovaciones jugables no se aguantarían si detrás no existiera una parte técnica excelente. Aunque Namco nos tenga acostumbrados a disfrutar con gráficos extraordinarios, no podemos dejar de asombrarnos con la maravilla visual que supone *Tekken 4*. El agua se ondula, salpica y se comporta como tal, y los efectos de luz alcanzan su cénit en los juegos de sombras y los cambiantes claroscuros aplicados en los escenarios. Precisamente las arenas de combate son quizá los elementos que más nos han sorprendido, modeladas como están con decenas



NO *T'ARRIME* A LA *PARÉ*

Como hemos señalado, la inclusión de las paredes es una de las novedades más interesantes y de mayor profundidad jugable en *Tekken 4*. Pero al decir 'pared' no os imaginéis únicamente una serie de ladrillos con estucado y *gotelé* que un entrañable paisano, camiseta Imperio en ristre (y quizá ínfulas de cantante melódico veraniego), ha plantado en medio del ring. En función del escenario donde luchemos, éstas pueden adoptar formas de lo más diversas, desde grupos de personas que lanzan objetos hasta frías esquinas metálicas. Además de permitirnos combos hasta ahora inimaginables, estos improvisados tabiques pueden depararnos alguna que otra sorpresa visual como su completo derrumbe.









de detalles, y diseñadas 'al píxel' para que podamos movernos por ellas a nuestro antojo y utilizar sus límites como un elemento más para combatir. Lucharemos en lugares tan particulares como un pantano, un céntrico barrio de Tokio o un foso de *pit-fighting*, rodeados de ruidosos borrachuzos que pueden llevarse algún que otro inoportuno *mantecado* por nuestra parte. Por supuesto, los 'muros' a los que nos referíamos en la parte jugable difieren en función del escenario, pudiendo ser desde una cabina telefónica hasta una estatua que se deshace en mil pedazos con la contundencia de nuestros golpes, pasando por ramas abandonadas en el agua estancada.

Asimismo, los modelos de los personajes están formados por un gran número de polígonos que facilita la plasticidad y elegancia de sus movimientos, máxime si tenemos en cuenta el gran trabajo con las texturas y los efectos de ropa o pelo que se han aplicado sobre ellos. De todos modos, no alcanzan las cotas de perfección de lo visto en *Virtua Fighter 4*, sobre todo por el escandaloso clipping que se produce en muchas ocasiones entre contendientes, y por la sensación de que los púgiles 'se rompen' en posiciones antinaturales



al realizar algún movimiento dificultoso. Elementos que palidecen en un conjunto visual casi impecable, al que hay que añadir la exquisita utilización del *antialiasing* (¿quién dijo que la PS2 estaba condenada por los siglos a mostrar dientes de sierra?) y la imprescindible opción de 60 Hz de serie en la versión PAL. Y es que hay que celebrar que, por primera vez en la historia de la serie, los europeítos de a pie podamos jugar a la misma velocidad que nuestros amigos nipones y estadounidenses.

SOSPECHOSAMENTE HABITUALES

Por supuesto, a las novedades jugables orquestadas en estas verdaderas 3D se le suma la ya legendaria y profunda jugabilidad que caracteriza a la serie *Tekken*. Los jugadores habituales se sentirán como en casa descubriendo estas











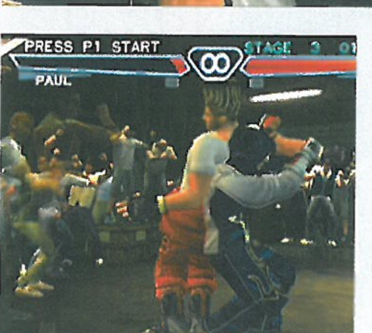


QUIÉN TE HA VISTO Y QUIÉN TE VE

El *Caperucito Lila* de *Tekken 4*, Jin Kazama, es sin duda el personaje que ha sufrido la transformación más sorprendente de todas. Después del último Torneo, el joven Jin quiso olvidar por completo su pasado como miembro de la familia Mishima, algo que haría cualquier persona normal si descubre que a su padre (bebidas energéticas aparte) le salen alas y su abuelo no duda en pegarle un tiro a la mínima oportunidad. Jin incluso se trasladó a Australia, donde se instruyó en las vías del kárate tradicional, rechazando el estilo que hasta ahora practicaba: el Mishima-Ryu. Esto significa que los fans del Jin tradicional tendrán que aprender a luchar con un personaje mucho más orientado al combate en distancias cortas, que ha perdido gran parte de sus 'inicios' para hacer aéreos y *reversals*, y que a cambio ha ganado extraños golpes como la Furia Kazama o el Alma Persistente (una versión desmejorada de su famosa 'carga' de rayos).

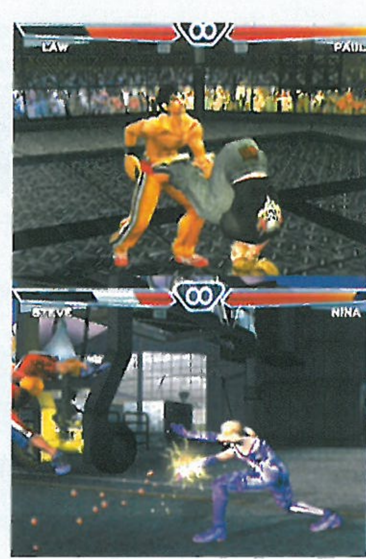








NAMCO HA QUERIDO APOSTAR SOBRE SEGURO OFRECIÉNDONOS UN POCO DE NECESARIO PROGRESO, Y UN MUCHO DE LUCHA TRADICIONAL E INNEGABLE CARISMA



nuevas posibilidades de la mano de personajes de toda la vida como Paul, King o Yoshimitsu. Aunque la verdad habrá quien se sienta 'demasiado' en casa, ya que precisamente el plantel de personajes no está muy remozado que digamos. Las nuevas caras incluyen a Christie Monteiro (una mezcla de Eddy Gordo y Jennifer Love Hewitt), Steve el boxeador, el gigantesco Marduk y Combot, que completan un cuadro de personajes que *a priori* se nos antoja algo pobre. Tendremos a nuestra disposición un total de 19 luchadores (a los que se suman distintas versiones tipo Kuma/Panda o Lee/Violet) con algunos golpes nuevos y/o remodelados para la ocasión. No cabe duda de que nos llevará horas y horas de juego descubrir distintos combos y convertirnos en maestros con todos y cada uno de ellos, pero hubiera sido de agradecer algo más de frescura en este aspecto. Las excepciones a ello son Steve, un





VEN, QUE TE QUIERO DECIR ALGO

Junto a las 3D totales, *Tekken 4* ha traído consigo una serie de movimientos comunes para todos los luchadores que hacen los combates aún más divertidos y tácticos (algunos añadirían "y cargados de mala leche"). Buen ejemplo de ello es el empujón, una técnica que nos permite alejar al contrario de nosotros... y acercarlo a una pared, lugares donde se rifan las tortas a una velocidad increíble. Asimismo, mientras antes apenas teníamos el paso lateral para librarnos de un buen combo, ahora podremos efectuar un tech-roll o el socorrido 'cambio de lugar instantáneo', que nos permite poner el contrario en nuestro lugar cuando estamos acorralados.





NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS

Después de tantos meses de esperas, rumores y odiosas comparaciones, por fin han subido al ring de PS2 los dos grandes pesos pesados de la lucha en 128 bits: *Virtua Fighter 4* y Tekken 4. Pero ¿hay vida más allá de estos títulos? Por suerte, los amantes del género podrán echarse a la boca, más o menos pronto, más o menos brillantes, algunos beat'em-ups. Para empezar, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* intentará recordarnos que hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, esta saga rivalizaba con los más grandes (¡snifff!). *X-Men: Next Dimension* no podrá recordarnos nada, porque la serie de Activision nunca ha tenido un buen título, pero al menos cuenta con todo el carisma de nuestros mutantes favoritos. Mientras, Capcom va a intentar hacer olvidar sus mediocres *Street Fighter EX* con *Capcom Fighting All-Stars*, beat'em-up 3D con personajes tan 'innovadores' como... ¡Ryu! (un "¡Ooooh!" bien grande, por favor). Al menos, gracias a ellos los nostálgicos de las 2D podrán disfrutar de la conversión de uno de los mejores beat'em-ups de todos los tiempos: *Marvel vs. Capcom 2*. Pero dejamos lo mejor para el final, porque ya queda menos para disfrutar con la majestad, la elegancia y los combates al 'filo' de lo magistral de *Soul Calibur 2*... en el que esperamos que Namco sí aplique todas las innovaciones que se ha dejado en el tintero de *Tekken 4*.







luchador bastante atípico en un *Tekken*, y el completo lavado de cara, golpes y estilo de Jin Kazama: sencillamente espectacular.

Tampoco las opciones de juego están a la altura de lo que nos tiene acostumbrados Namco. El modo Training es bastante flojito y soso, parecido a lo visto en *Street Fighter EX III*, y los extras se resumen en la inclusión del modo Tekken Force, que aunque mantiene todo el 'pique' que tenía en *Tekken 3*, acaba haciéndose repetitivo y, por decirlo finamente, "está muy visto" (realmente añoramos locuras como las partidas de bolos o de voley playa con personajes de Namco...).

BRISAS DE CAMBIO

Las excelencias de un título como *Tekken 4* casi han dejado de ser noticia. Todos esperábamos que, a menos que ocurriera algo raro o que 3DO se hubiera encargado de programar el juego, éste sería un beat'em-up que rebosaría calidad por los cuatro costados. Pero después de ver las valientes apuestas de títulos como *Dead or Alive 2* y sobre todo *Virtua Fighter 4*, pensábamos que la saga del Puño de Hierro nos sorprendería con algo (más) revolucionario e innovador. En esta ocasión, Namco ha querido apostar sobre seguro ofreciéndonos un poco de necesario progreso, y un mucho de lucha tradicional y el innegable carisma que rebosan a raudales sus personajes clásicos (desde luego, no es lo mismo jugar con el carapalo de Akira de *VF4* que disputar un vibrante combate con el nervio de Hwoarang). Decididamente, estamos ante un beat'em-up imprescindible que supone un paso adelante en el mundo de los juegos de lucha... aunque no lo suficientemente largo como para colocarse por delante de la frescura de su directo competidor.





ARRIBA

- ¡BIENVENIDAS SEAN LAS 3D!
- GRÁFICAMENTE ESPECTACULAR Y A 60 HZ
- LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE, MEJORADA Y AMPLIADA

ABAJO

- INNOVACIONES... ¿INSUFICIENTES?
- CIERTO CLIPPING EN LOS PERSONAJES
- FALTO DE EXTRAS Y LUCHADORES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

9



¿UNOS POCOS ELEGIDOS?

CON EL PASO DE LOS AÑOS, LA NÓMINA DE PERSONAJES DE *TEKKEN* HA CRECIDO DE UNA MANERA CONSIDERABLE, Y UN TORNEO QUE EMPEZÓ COMO UNA PRUEBA PARA LUCHADORES SELECTOS HA ACABADO MÁS FRECUENTADO QUE UNA ESTACIÓN DEL METRO EN HORA PUNTA. POR ELLO, *PLANETSTATION* TE OFRECE LA VIDA Y MILAGROS DE LOS PERSONAJES DE LOS TRES PRIMEROS *TEKKEN;* PARA QUE NO TE PIERDAS ANTE TANTA BÚSQUEDA DE VENGANZA, FAMILIA DESESTRUCTURADA Y ODIO VISCERAL EN GENERAL...

HEIHACHI MISHIMA



Al morir su padre Jinpachi, heredó la Mishima Zaibatsu (conglomerado financiero grande donde los haya) y le entró la manía megalomaníaca de intentar dominar el mundo. Para ello, transformó la otrora saludable empresa de su progenitor en una organización criminal con tentáculos en todos los negocios turbios del mundo conocido, e incluso creó la Tekkenshu (Fuerza Tekken), un ejército privado que utiliza tanto para detener una guerra en el Tercer Mundo como para acabar con toda empresa u organización (criminal o no) que ose hacerle la competencia. La susodicha Mishima Zaibatsu es la que organiza los diversos Torneos del Puño de Hierro, con un premio cada vez más importante (en la cuarta edición, el trofeo es la propia corporación) para servir a los 'altruistas' intereses de su amo Heihachi. Es el padre de Kazuya Mishima, padre adoptivo del hipercanoso Lee Chao-Lan y abuelo de Jin Kazama... aunque la relación familiar está un poco deteriorada, más que nada porque Heihachi ha intentado matarlos a todos en alguna ocasión (bueno...a Kazuya dos veces). Los científicos de todo el mundo siguen investigando cómo se le aguanta así el pelo.



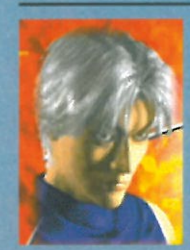


WANG JIN-REI



Con esa pinta, todos habréis adivinado que se trata del típico maestro de artes marciales. Amigo personal de Jinpachi Mishima, éste le hizo prometer antes de morir que vigilaría a su hijo Heihachi (que ya por entonces apuntaba malas maneras). Además es el abuelo de Michelle y maestro de Ling Xiaoyou y Lee Chao-Lan (vamos, que casi no tiene implicaciones el hombre). Muere al principio de *Tekken 3*.

LEE CHAO-LAN



De niño,Heihachi lo vio pelear y lo adoptó. La relación con su hermano Kazuya no fue del todo buena (¿quizá porque Heihachi trataba mejor a Lee?), y ambos hermanastros acabaron enfrentándose durante el primer torneo. El pobre Lee sufrió una humillante derrota a manos de Kazuya, y huyó a las montañas donde fue entrenado por Wang Jin-Rei. Su único objetivo en esta vida es controlar la Mishima Zaibatsu.

NINA WILLIAMS



Ella y su hermana Ana son asesinas profesionales... y se odian (qué raro en un *Tekken*). Es contratada para matar a Kazuya en *Tekken 2*, pero falla y es sometida a un sueño criogénico, despertando 19 años después como un ser vacío y sin recuerdos. Como para encontrar las llaves del coche...

KUMA



Sí, vuestros ojos no os engañan: es un oso. Pero no uno cualquiera, es un oso superinteligente y muy muy belicoso, que ejerce de guardaespaldas de Heihachi. Su mayor enemigo es Paul Phoenix, y está enamorado de Panda.

PANDA



La versión femenina de Kuma también tiene su propia historia: ejerce de mascota de Ling Xiayou y la protege a tortazo limpio cuando hace falta. Rechaza sistemáticamente las proposiciones de Kuma... ¡sniff sniff, pobrecito oso!

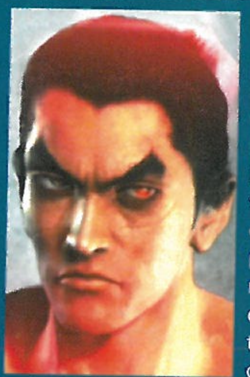
ANA WILLIAMS



Siempre está en el bando contrario que su hermana... o sea, defendiendo a los Mishima. Sabiendo del destino de su hermana, también se somete a criosueño para volver a enfrentarse a ella 19 años después.



KAZUYA MISHIMA



Hijo natural de Heihachi, le odia profundamente desde que casi le mata a los 5 años. Derrotó a su padre al final del primer torneo y lo tiró por un acantilado, pero en el segundo el bueno de Heihachi resucitó milagrosamente, derrotó a su hijo, lo tiró a un volcán y recuperó su imperio financiero. Kazuya hizo un pacto con el diablo cuando era un niño: su alma a cambio de poder para derrotar a sus enemigos. Desde ese momento, posee unos poderes demoníacos que le proporciona el gen 'Devil', que lo transforma en un ser ultramalvado que, curiosamente, recibe el mismo nombre.





YOSHIMITSU



Líder del clan de ninjas Manjito, grupo de 'Robin Hoods' que pretende robar la riqueza de la Mishima Zaibatsu para repartirla entre los pobres. Mientras intentaba 'sustraer' la fuente de energía de uno de los Jack perdió un brazo, teniéndose que injertar uno robótico. En cada nuevo *Tekken* es más cibernético. ¿Por qué tiene esa pinta si es uno de los buenos?

KUNIMITSU



Ninja expulsada del clan Manjito por dos razones: por robar para sí misma, y por competir con Yoshimitsu por el liderazgo de la banda de ninjas. Naturalmente, tiene unos deseos de venganza de aquellos *mu* gordos contra su exjefe, pero su mayor anhelo no es aniquilarlo del todo, sino hacerse con su espada (que curiosamente también se llama Yoshimitsu) porque su abuelo le contó que les pertenece por derecho propio. Si ellos lo dicen...

BAEK DOO-SAN



Maestro de taekwondo que mató a su propio padre en un entrenamiento. Atormentado por su culpa, viaja por el mundo con muy poquito control... ganándose la enemistad de Marshall Law en *Tekken 2* (total, sólo porque les pegó una tundilla a sus alumnos). Es otro de los asesinados por Ogre al inicio de *Tekken 3*.

HWOARANG



Hwoarang era un alumno de Baek Doo-San que, en sus horas muertas, se dedicaba a ganar dinero en combates clandestinos con su banda callejera. Nuestro pelirrojo favorito había ganado todos sus combates, hasta que en su camino se cruzó un grupo de empleados de Mishima Zaibatsu... con Jin Kazama en sus filas. ¿A que no sois capaces de adivinar a quién odia profundamente?

PAUL PHOENIX



Cuando era pequeñín, le llevaron a ver una exhibición de artes marciales en la que un luchador llamado Willy Williams vencía a un oso. Desde ese momento, su objetivo en la vida fue parecerse a él. Para ello se convirtió en un experto en judo y en la extraña arte marcial 'Alfa', además de en buscarse toda clase de líos. Siente escasa simpatía por Kazuya desde que empató con él en el primer Torneo del Puño de Hierro, y tampoco le cae muy bien Kuma, la 'mascota' plantígrada de Heihachi. Su peinado también desafía la ley de la gravedad.





DEVIL/ANGEL



Las dos caras de la misma moneda. Intentan poseer el alma de Kazuya, Devil para destruirle y Angel para salvarle. Devil es en realidad la versión *hipermegamala* de Kazuya, además del monstruo final de *Tekken 2*.

JACK('S)

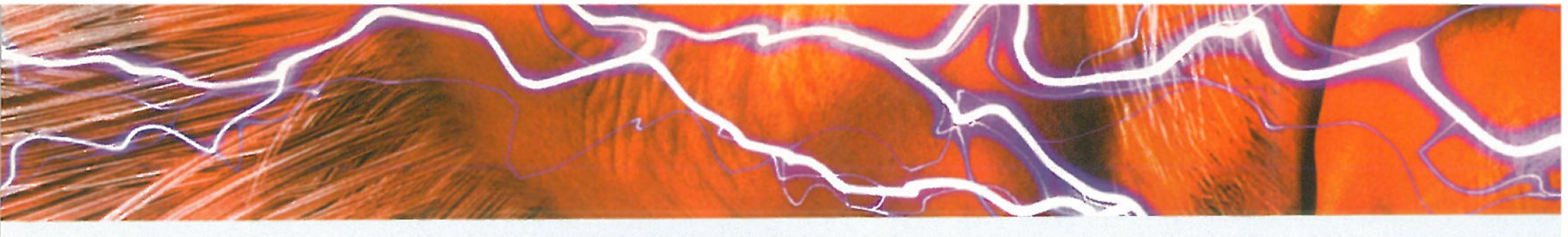


Estas moles de carne y metal eran androides de combate creados para destruir o proteger a los Mishima (según cada *Tekken*). Hubo cuatro: Prototype Jack, Jack, Jack-2 y Gun Jack. Jack 2 llegó a tener conciencia propia.

GANRYU



Luchador de sumo caído en desgracia que acaba como guardaespaldas de Kazuya en *Tekken 2*. Por orden de su amo, intenta robar un medallón indio con extraños poderes, y se enamora perdidamente de su legítima dueña: Michelle Chang.



JUN KAZAMA

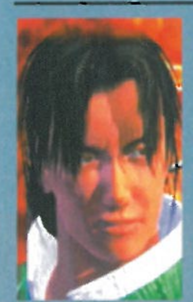


Con esa pinta de princesita de cuento de hadas, sólo podía ser investigadora de una asociación protectora de animales. Sus indagaciones la llevarán hasta las actividades de la Mishima Zaibatsu, por aquel entonces controlada por un tal Kazuya Mishima. Sólo aparece en *Tekken 2*, y no tendría el más mínimo peso en la historia si no fuera por un pequeño detalle: se lió con el susodicho Kazuya y dio a luz a Jin, el héroe de mandíbula cuadrada a partir del tercer torneo. La pobre muere a manos de Ogre al inicio de *Tekken 3*, pero consigue salvar a su retoño para la causa *tekkenciana* (o *tekkencista*).





LEI WULONG



Lei es una especie de superdetective en Hong Kong, su ciudad natal. Sus investigaciones siempre le acaban llevando a la Mishima Zaibatsu... y al Torneo del Puño de Hierro. Por culpa de los Mishima perdió a su compañero (que, naturalmente, también era su mejor amigo) Bruce Irvin. Brian Fury es su más mortal enemigo, tan sólo porque el bueno de Lei desenmascaró sus corruptelas en el Cuerpo de Policía. La verdad, vistos los líos de los Mishima, la cosa no nos parece para cabrearse de esa manera.





BRIAN FURY



Policía corrupto desenmascarado por Lei Wulong, muere a tiros en una emboscada urdida por sus supuestos amigos mafiosos... pero no os preocupéis, porque por allí andaba un extraño personaje llamado Doctor Abel que le devolvió la vida como un *cyborg* totalmente invencible. Sin embargo, su nueva vida es una cuenta atrás. Mientras más se acerca su fin, más poderoso se vuelve y más desquiciado está. Su única esperanza es encontrar de nuevo al Doctor Abel y obligarle a alargar su vida. Curiosamente, el susodicho doctor está trabajando para la Mishima Zaibatsu... si es que todos los caminos llevan a Roma.

KING



King era un sacerdote católico mexicano que en sus ratos libres se dedicaba a la lucha libre. Por haber ayudado a los pueblos de Sudamérica, la tribu de los 'hombres jaguar' le entregó una máscara con poderes mágicos. Cuando se la pone, adquiere los sentidos de un jaguar, su fuerza, su agilidad y su instinto de lucha. Resumiendo: no, no es que su madre fuera una tigresa, esa cabeza se debe a una careta. Gracias a su máscara, consigue ser invencible en el cuadrilátero, y utiliza sus ganancias para crear y mantener un orfanato. Los enormes gastos de la institución le obligan a participar en los dos primeros Torneos del Puño de Hierro, pero es otro de los personajes que sucumben al enorme poder de Ogre al inicio *Tekken 3* (o a su enorme fealdad, vayan ustedes a saber).

ARMOR KING



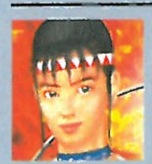
Se trata de un *jaguarandi* (un 'hombre jaguar', para entendernos) que, descontento con que un sacerdote posea la máscara sagrada de su pueblo, intenta recuperarla de una manera, digamos, bastante poco amable. Después, como suele ocurrir en estos casos, se volverá el mejor amigo de King y le acabará ayudando en momentos de necesidad. En los combates contra King perdió un ojo, y Heihachi se lo reemplazó por uno cibernético que le sangra continuamente, ya que su organismo lo rechaza. Esto acabará propiciando su muerte a manos de Marduk en una patética pelea de bar. Al ser un *jaguarandi*, su cabeza de tigre sí que es de verdad.

BRUCE IRVIN



Un atentado le dejó amnésico, y el muy ruin de Kazuya le hizo creer que el responsable era su viejo amigo Lei Wulong. Desde entonces es su guardaespaldas. Tiene una trágica muerte al final de *Tekken 2*.

MICHELLE CHANG



Hija de una nativa americana y de un asiático (para más señas, el hijo de Wang Jin-Rei). Posee un colgante que tiene sabe Dios qué extraño poder... y que, naturalmente, interesa a nuestros queridos Mishima.

JULIA CHANG



Hija adoptiva de Michelle. Pese a que su auténtico interés es la arqueología, se ve obligada a buscar a su madre, búsqueda que la lleva, ¡oh, qué raro!, al tercer *Tekken*. Menos mal que mamá tuvo tiempo de enseñarle a pelear...



EDDY GORDO

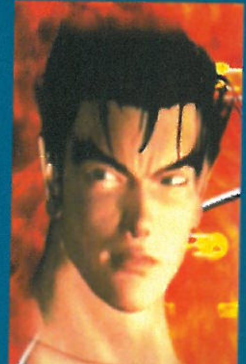


Eddy Gordo era el hijo de un acaudalado empresario brasileño. Su padre se empeñó en enfrentarse al crimen organizado y obtuvo como resultado un billete al otro barrio. Eddy va a prisión acusado de la muerte de su padre, y allí conoce a un viejo maestro de *capoeira*, la tradicional danza y arte marcial brasileña. Ni qué decir tiene que se convirtió en su alumno. Al salir de la cárcel, se inscribió en el tercer torneo convencido de que allí encontrará información sobre los verdaderos asesinos de su padre.

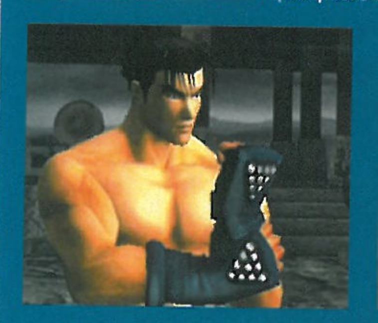




JIN KAZAMA



Como buen hijo de Kazuya, ha heredado el gen 'Devil' y el pobre sufre unas transformaciones de órdago. Antes de morir, su madre le hace prometer que irá en busca de la protección de Heihachi (y de sus millones, que tampoco están mal), quien le enseñará los caminos del kárate Mishima. Le caía muy bien su abuelo hasta que éste intentó matarlo a tiros al final de *Tekken 3*... pero le salieron unas bonitas alas negras y salió volando después de dejar al viejo más aplastado que un chicle en la rueda de una moto. Ya hay otra persona en el mundo que quiere vengarse de Heihachi.





LING XIAYOU



Ling Xiayou sustituye a Jun Kazama en el papel de niña que nunca ha roto un plato a partir del *Tekken 3*. Es alumna y pariente lejana del viejo maestro Wang Jin-Rei, quien le enseñó a dar esas patadas taaaaaaan bonitas. Participa en el tercer torneo con la surrealista intención de conseguir... ¡¡un parque de atracciones!! Cómo no, está por los huesos de Jin Kazama.

MARSHALL LAW



¡Mira que es difícil mantener un restaurante chino! O sino que se lo digan al pobre Law, que para conservar sus locales tiene que participar una y otra vez en el Torneo del Puño de Hierro... bueno, menos en el segundo, al que asiste en persecución de un tal Baek Doo-San, que le dio una paliza a sus alumnos. Se caracteriza por la rapidez de sus golpes, que heredará (o más bien calcará) su hijo Forrest.

OGRE



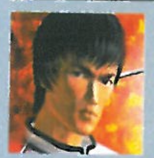
Dios de la Guerra y *final boss* de *Tekken 3*. Mata a un montón de monjes y maestros de artes marciales antes del tercer Torneo del Puño de Hierro, hasta que Paul Phoenix le derrota en el combate final. Por desgracia, el pobre Paul se larga del combate demasiado pronto, porque a Ogre todavía le quedan unas cuantas sorpresas que dar. Pese a los años que han pasado, Ogre sigue buscando un poco de carisma que llevarse a la boca .

TRUE OGRE



Cuando el incauto de Paul abandonó el escenario del combate final, Ogre evolucionó hacia su forma final. True Ogre es más grande, más feo, más marrón y tan poco carismático como su primera forma. De hecho, su única innovación es que escupe fuego por la boca. Pero tranquilos, porque por allí pasaba el *mazas* de Jin Kazama para batirse con él a pecho descubierto y derrotarle en heroico combate.

FORREST LAW



Este émulo de Bruce Lee es, ni más ni menos, que el hijo de Marshall Law. Paul Phoenix lo convence para que tome el lugar de su padre en *Tekken 3*. Al regresar su papá le debió dar una paliza de muerte, porque no se ha vuelto a saber de él.

KING II



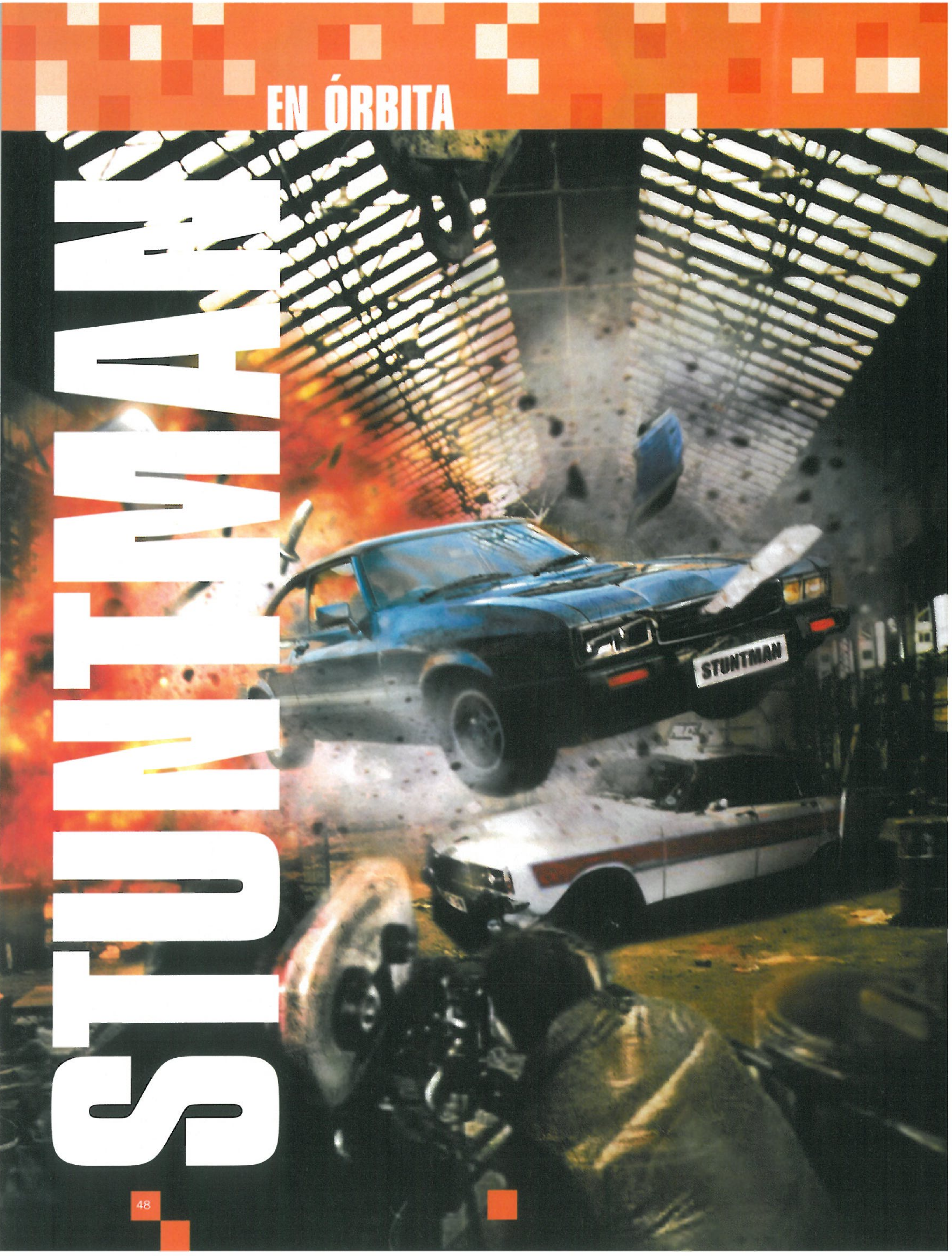
Se trata de un interno del orfanato de King, que a la muerte de éste intenta ocupar su lugar para salvar a los huérfanos de la ruina. Sólo cuando Armor King le entrene y le dé la máscara de jaguar será capaz de llegar al nivel del King original.

MOKUJIN



No, no es un árbol, sino una figura de madera utilizada para entrenar. Se supone que cobra vida gracias a la resurrección de Ogre... vale, está muy bien, pero... ¿por qué puede utilizar los movimientos de todos los luchadores?

STUNTMAN



ESPECIALISTA POR UN DÍA

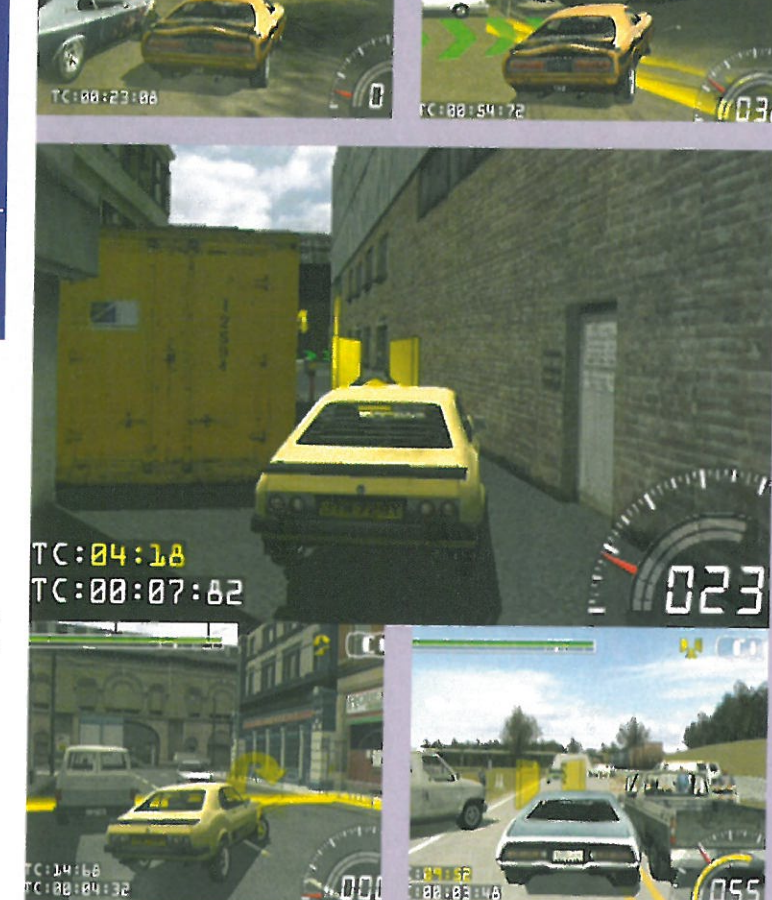
¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **REFLECTIONS**
EDITOR **ATARI/INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **59,95 EUROS**

En estos tiempos, en los que es extraño encontrar algún juego sin un numerito detrás que indique su condición de secuela, se agradece que todavía existan desarrolladores dispuestos a arriesgarse con un proyecto totalmente nuevo. Reflections no ha dudado en no aprovechar (por lo menos inmediatamente) el tirón de su saga *Driver* y nos ofrece con *Stuntman* uno de los videojuegos más originales y atrevidos que hemos podido probar en los últimos meses.

Porque no se puede negar que estamos ante un título difícilmente clasificable en cualquiera de los subgéneros de los juegos de conducción, que nos mete en la piel de un especialista de cine que debe ponerse a los mandos de diferentes vehículos en las distintas secuencias de riesgo de seis películas diferentes. Y no se trata precisamente de *Los bingueros* o *Don erre que erre*, sino de imitaciones de films de espías, de aventureros o de gángsters que se ruedan en lugares tan variopintos como Londres, Bangkok, Egipto o Louisiana.

NO SE PUEDE NEGAR QUE ESTAMOS ANTE UN TÍTULO DIFÍCILMENTE CLASIFICABLE EN CUALQUIERA DE LOS SUBGÉNEROS DE LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN, QUE NOS METE EN LA PIEL DE UN ESPECIALISTA DE CINE

Nuestra misión es ir completando las susodichas secuencias gracias a las indicaciones en perfecto castellano del director y a una serie de símbolos que aparecen en pantalla y que nos van advirtiendo de cuándo debemos saltar por una rampa, pasar por una cabaña incendiada o adelantar a algún vehículo, por poner sólo algunos ejemplos de la multitud de acrobacias que deberemos realizar. No es imprescindible hacer correctamente todas estas piruetas para completar con éxito la secuencia, pero cuantas más cumplamos mayor cantidad de dinero nos embolsaremos (¿o pensábais que los especialistas estaban en esto por amor al arte?). Según nuestra mayor o menor pericia en cada escena obtendremos diferentes dispositivos y vehículos





ABOLLADURAS A LA CARTA

Si habéis soñado alguna vez con tener a vuestra disposición un coche para hacer literalmente lo que os diera la gana con él, el Editor de Stunt va a ir más allá. No solamente os ofrece la posibilidad de escoger un coche y tener total libertad con él en el interior de una arena cerrada y con un público enfervorizado, sino que también podréis situar donde mejor os parezca los diferentes dispositivos desbloqueados en el modo principal. Es posible situar desde rampas y barriles hasta, por supuesto, coches para montaros vuestros propios espectáculos, que además estarán amenizados por un comentarista que no dudará en alabar nuestras bestialidades al grito de "ahí va una rueda".





que luego podremos utilizar a nuestro aire en el magnífico editor del juego. Además, también es posible ir desbloqueando distintos Juegos de Conducción con los que ir puliendo nuestras habilidades.

PROFESIONAL, MUY PROFESIONAL

Aparte de estos premios que podremos aprovechar en los distintos modos, sin duda también resulta espectacular la posibilidad de ver la repetición de la secuencia que acabamos de rodar (en la que adquieren sentido todos los saltos y trompos que hemos realizado gracias a un bien escogido juego de cámaras). Y, como colofón, al completar cada película asistiremos a un pase privado del trailer del film en el que han sido integradas nuestras mejores escenas.

Pero llegar a contemplar estos trailers no es ni mucho menos una tarea fácil. *Stuntman* no es un título precisamente asequible y quizá el

NUESTRA MISIÓN ES IR COMPLETANDO LAS SECUENCIAS GRACIAS A LAS INDICACIONES EN PERFECTO CASTELLANO DEL DIRECTOR Y A UNA SERIE DE SÍMBOLOS QUE APARECEN EN PANTALLA

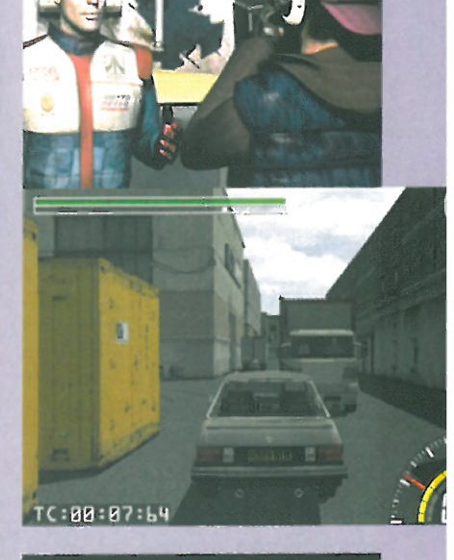
mayor problema del concepto del juego es que nos obliga a repetir una y otra vez las escenas hasta que prácticamente nos las sabemos de memoria y podemos completarlas. A esta dificultad contribuye en ocasiones la entrada demasiado tardía de la indicación del director y, sobre todo, que incluso con los símbolos que aparecen en pantalla y las explicaciones pertinentes algunas veces no queda demasiado claro lo que tienes que hacer... hasta que ya te has empotrado en un par de ocasiones contra el coche o el muro de turno. Es cierto que este sistema contribuye a que te piques hasta conseguir pasarte la secuencia de marras, pero a la larga tanto repetir puede llegar a cansar a

Y DE REGALO... *DRIVER 3*

Aunque al principio del artículo os asegurábamos que Reflections no ha querido sacar partido inmediatamente el tirón de su saga *Driver*, lo cierto es que sí han aprovechado para ofrecer a todos sus fans un pequeño adelanto de lo que será su tercera parte. En el trailer incluido en los extras de *Stuntman* (entre los que también encontraréis un reportaje sobre la elaboración del juego o entrevistas con auténticos especialistas) tan sólo puede apreciarse el aspecto de algunas de las ciudades en las que tendrá lugar la acción de *Driver 3*, pero es suficiente para asegurar que la tercera parte de la saga va a dar un lógico e impresionante salto de nivel técnico.







los menos pacientes, y más si no paramos de escuchar una y otra vez al director dándonos 'ánimos' con expresiones del tipo "Eres demasiado lento" o "¿Dónde vas?". Vamos, que ni Louis "Tú *eges* muy malo" Van Gaal en sus mejores tiempos destilaba tan poca simpatía.

UN DÍA EN EL CINE

Si hay algo que destaca en el apartado técnico de *Stuntman* es su genial ambientación. Además de encontrar los decorados, vehículos y extras que aparecen en la película, también nos toparemos con los cámaras o los encargados de sonido del equipo técnico del rodaje, algo que contribuye a que de verdad tengamos la sensación de estar rodando un film.







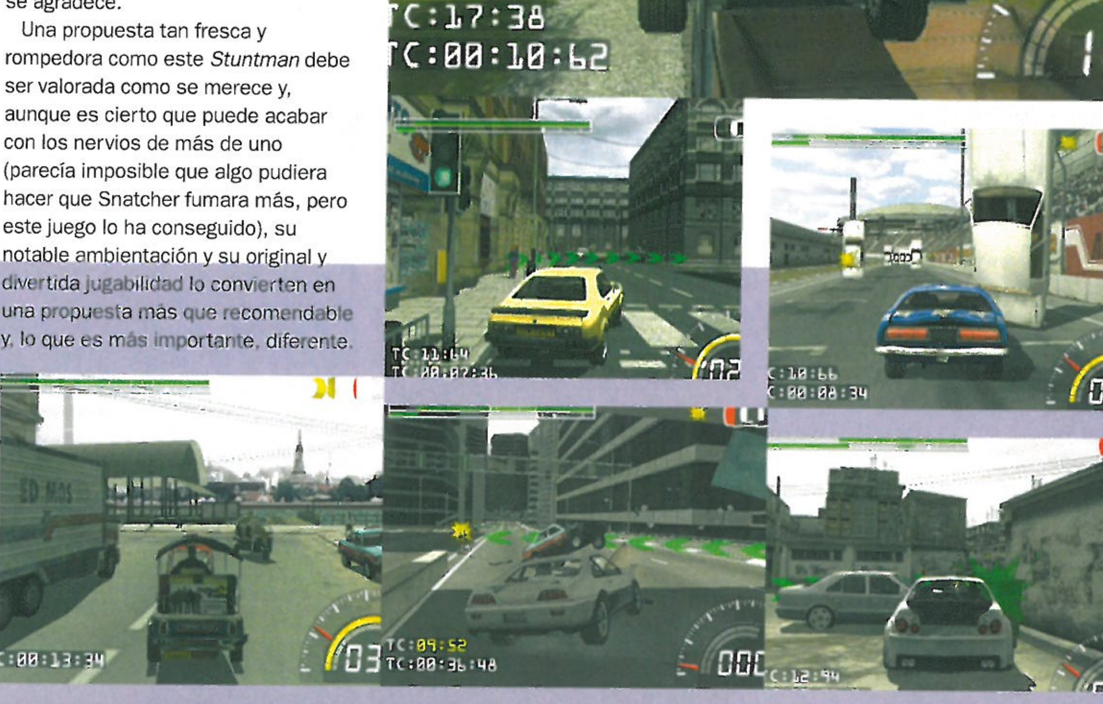


STUNTMAN NO ES UN TÍTULO PRECISAMENTE ASEQUIBLE Y QUIZÁ EL MAYOR PROBLEMA DEL CONCEPTO DEL JUEGO ES QUE NOS OBLIGA A REPETIR UNA Y OTRA VEZ LAS ESCENAS HASTA QUE PRÁCTICAMENTE NOS LAS SABEMOS DE MEMORIA Y PODEMOS COMPLETARLAS

Tanto coche y tanta gente moviéndose en pantalla, sin embargo, provocan que el motor del juego se resienta, y es entonces cuando nos encontramos con unas molestas ralentizaciones que empañan un poco el notable aspecto gráfico.

Y de más que notable podríamos calificar al sonido, empezando por las diferentes melodías que ambientan el rodaje de cada película (impagable la parodia de la música de las películas de Indiana Jones), pasando por los efectos sonoros y finalizando con un doblaje al castellano que siempre se agradece.

Una propuesta tan fresca y rompedora como este *Stuntman* debe ser valorada como se merece y, aunque es cierto que puede acabar con los nervios de más de uno (parecía imposible que algo pudiera hacer que Snatcher fumara más, pero este juego lo ha conseguido), su notable ambientación y su original y divertida jugabilidad lo convierten en una propuesta más que recomendable y, lo que es más importante, diferente.



Pero los auténticos protagonistas del juego son los coches, y a ellos también les han dedicado los chicos de Reflections especial atención. Los 36 vehículos diferentes cuentan con un modelado notable y, como no podía ser de otra manera, sufren espectaculares daños en tiempo real que afectan a su rendimiento, hasta tal punto que pueden quedar totalmente inservibles, lo que nos obligará a repetir la escena con un nuevo vehículo.





BASADO EN SINIESTROS REALES

Además de la satisfacción personal del deber cumplido, al completar el rodaje de cada película seremos premiados con un minijuego de bonus. Tratándose de un juego como *Stuntman*, ya os podéis imaginar que no proponen precisamente conducir el autobús de una excursión del Inserso, sino que las pruebas que tendremos que afrontar son, digamos, algo más peligrosas. En el primer minijuego, por ejemplo, deberemos saltar a través de dos aros de fuego para luego golpear al coche situado encima de una torre de siete vehículos. Casi nada. Lo mejor de todo es que estas pruebas están basadas en espectáculos reales de especialistas ¡que salen vivos de sus coches!





ARRIBA

ORIGINAL Y DIVERTIDO
AMBIENTACIÓN MAGISTRAL
LOS EXTRAS

ABAJO

PUEDE LLEGAR A DESESPERAR
MOLESTAS RALENTIZACIONES
¡ODIARÁS AL DIRECTOR DE LAS PELÍCULAS!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

MÁS VALE TARDE QUE NUNCA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **PYRO STUDIOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **54,95 EUROS**

Hemos tenido que echarle más paciencia que el cirujano plástico de Cher, pero finalmente el esperadísimo, españolísimo, popularísimo (¿hay alguien en este país que jamás haya oído hablar de la obra cumbre de Pyro Studios?) y otros muchos *ísimos* que es *Commandos 2* ha dado el salto desde el PC a nuestra PS2. Una aparición que, pese a haber sufrido prácticamente un año de continuos retrasos, resulta todo un golpe de aire fresco para la bestia negra de Sony, especialmente porque su catálogo de juegos de estrategia es más reducido que el presupuesto para champú anticaspa de Constantino Romero.





Pero es que, además, comparado con adaptaciones *peceras* tan mediocres como *Age of Empires 2*, este título de Pyro Studios brilla con luz propia por su altísima calidad. No sólo porque se trate de un juego bien realizado, divertido, con una mecánica compleja además de atractiva y una ambientación que no tiene nada que envidiar a cualquier producción cinematográfica histórica de gran presupuesto, sino sobre todo porque se nota que sus desarrolladores no han realizado una conversión para cumplir la papeleta, sino que han trasladado con la mayor eficacia posible (lo que implica renuncias como la pérdida de resolución a nivel gráfico) la anterior versión para PC.

EL CONTROL DE *COMMANDOS 2* SE CARACTERIZA POR TODO LO CONTRARIO DE LOS JUEGOS PROVENIENTES DE PC: POR SU SENCILLEZ Y LO INTUITIVO QUE RESULTA

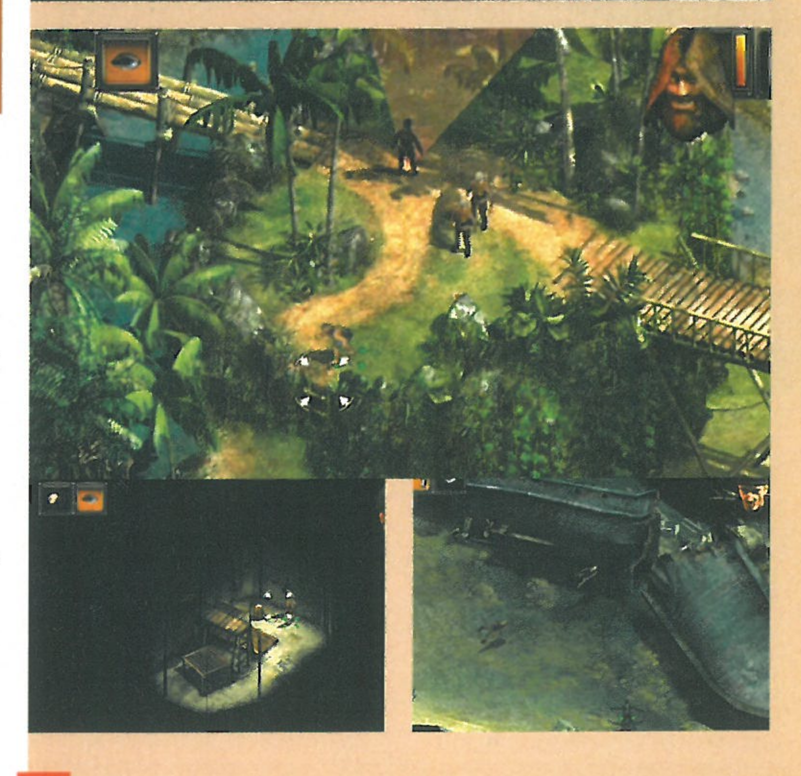
Sin duda, el mejor ejemplo de esto es el fantástico uso que han conseguido darle los chicos de Pyro al DualShock. Los juegos provenientes de los ordenadores compatibles suelen caracterizarse por un control más enrevesado que el libro de familia del protagonista de un culebrón, pero en cambio el de *Commandos 2* se caracteriza por todo lo contrario: por su sencillez y lo intuitivo que resulta. Lo malo es que este trabajo resulta perjudicado por el mal realizado tutorial del juego, que aunque explica paso a paso el sistema de control lo hace de forma

¿DÓNDE ESTÁ EL ESPAÑOL DEL GRUPO?

Si le echáis un ojo a los diferentes personajes que protagonizan *Commandos 2*, podréis encontrar un irlandés, un inglés, un francés, un americano, un australiano, una rusa... pero ¿dónde está el personaje español que todos esperábamos en un juego realizado en tierras castellanas? De acuerdo, el título de Pyro intentaba conseguir una cierta verosimilitud con lo que ocurrió en la Segunda Guerra Mundial pero ¿tan difícil era sacarse de la manga al típico torero renegado a lo Vega de *Street Fighter II* con el que los españolitos pudiéramos identificarnos? ¿Os imagináis un héroe cañí que atacara a los nazis con banderillas y mareara a los tanques con sus golpes de capote?











LA MENOR CAPACIDAD DE LA PS2 PARA DOTAR DE RESOLUCIÓN A LOS GRÁFICOS CON RESPECTO AL PC HA OBLIGADO A LOS DESARROLLADORES A DARLE A LA VERSIÓN CONSOLERA UN ASPECTO MENOS DEPURADO

tan fragmentada y superficial que acaba convirtiéndolo en lo que no es: algo más engorroso que unos guantes de chicle usado.

UN FALLO LO TIENE CUALQUIERA

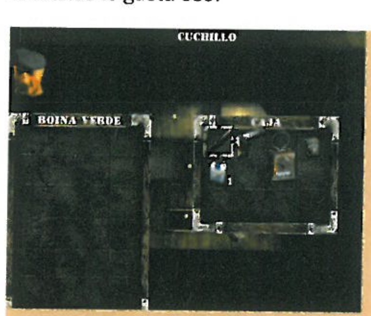
Como ya hemos comentado un poco más arriba, la menor capacidad de la PS2 para dotar de resolución a los gráficos con respecto al PC ha obligado a los desarrolladores a darle a la versión consolera un aspecto menos depurado. Los fondos renderizados siguen siendo magníficos, al igual que los fondos poligonales de los interiores (pese a flotar en una niebla negra parecida a la que rodea a nuestro director Snatcher), pero se nota la falta de resolución en el modelado de los personajes, sobre todo cuando acercamos la cámara a ellos. Aunque poco importantes, también se dejan notar algunas ralentizaciones y un pop-up bastante fuerte cuando movemos la cámara por el escenario (defecto resuelto un poco a lo Pepe Gotera y Otilio por los chicos de Pyro por una cortinilla negra... ¿quizá un 'velado' homenaje a *Star Wars*?).

Otro de los defectos que acarrea este *Commandos 2* es la longitud de sus tiempos de carga. Este aspecto se ha mejorado, y mucho, respecto a las primeras versiones del juego que llegaron a la Redacción, pero aun así siguen siendo desesperantes, especialmente los segundos que la PS2 tarda en cargar los datos cada vez que abrimos una puerta (con el consiguiente cambio de escenario). Eso provoca una grave pérdida del ritmo en el título de Pyro que, unida a la pérdida de la capacidad de sorpresa de su mecánica tras unas partidas, puede acabar haciéndolo un poco aburrido, especialmente a los aficionados a divertimentos mucho más adrenalínicos.

Pero, por muchas lacras que tenga, *Commandos 2: Men of Courage* es probablemente el mejor juego de estrategia que ha pasado por la bestia negra de Sony, y una buena alternativa a los géneros que más habitualmente pueblan nuestras consolas. Eso sí, os advertimos de una cosa: obliga a pensar. Y no a todo el mundo le gusta eso.



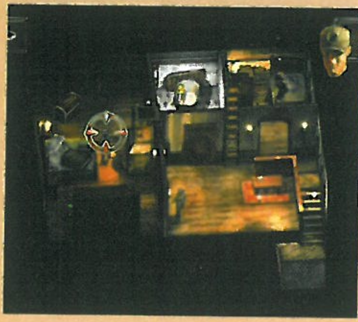


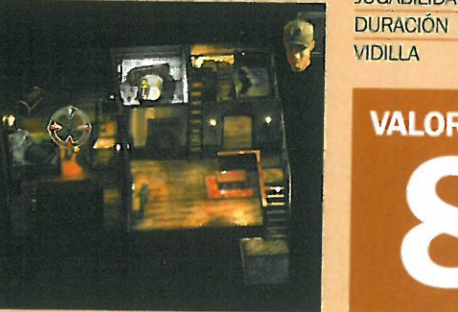












NO HAY DOS SIN TRES

Mientras *Commandos 2* llega a nuestra querida PS2, los chicos de Pyro Studios ya llevan un buen puñado de meses trabajando en la tercera parte de la saga. De momento poco ha trascendido sobre este *Commandos 3*, aparte de un vídeo poco aclarativo estrenado en el pasado E3 y datos como que Gonzo Suárez no lo dirigirá, que incluirá un motor gráfico mejorado, introducirá un concepto de juego renovado que romperá con su esquema tradicional y, la que sin duda es la aportación más interesante, contendrá nuevos modos multijugador entre los que destaca el tradicional *deathmatch*. Pyro sólo está trabajando en la versión para PC, pero está proyectada una futura versión para PS2 (si *Commandos 2* funciona bien en su versión consolera, imaginamos).





ARRIBA
- ¡MÁS ESPAÑOL QUE TORRENTE!
- LARGO, COMPLEJO E INTELIGENTE
- AMBIENTACIÓN MAGISTRAL
- CONTROL SENCILLO E INTUITIVO

ABAJO
- CIERTOS DEFECTOS TÉCNICOS
- ACABA HACIÉNDOSE REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

PRO RACE DRIVER

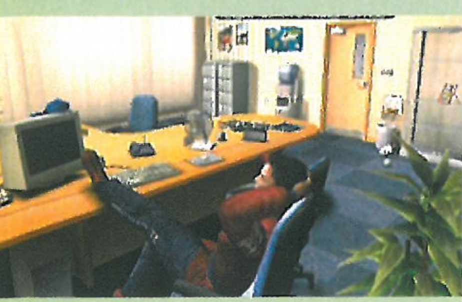
CONDUCTORES CON HISTORIA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,95 EUROS**

Bajo el título de *Pro Race Driver* se esconde ni más ni menos que un nuevo episodio de la popular saga automovilística *TOCA*. Pero podemos aseguraros que poco tiene que ver con sus antecesores salvo, claro está, que es un juego de coches... y además muy bueno. Para empezar, al contrario de lo que acostumbra a pasar en casi todos los juegos de conducción (algo que comparten con esas películas que ponen los viernes por la noche en Canal +), *Pro Race Driver* tiene un argumento y un protagonista. Nuestro *alter ego* digital se llama Ryan McKane y es el hijo de un famoso piloto que falleció en un accidente hace muchos años. Nuestro trabajo será transformar al bueno de McKane en todo un conductor estrella, enfrentándonos a todos los rivales que se crucen en nuestro camino (incluido el hermano de Ryan) mientras van apareciendo personajes y se desarrolla una trama que envolverá profundamente a nuestro personaje.

Para conseguir ir prosperando en el mundillo de las carreras, contaremos con un despacho de lo más coqueto en el que recibiremos e-mails y llamadas para correr en diferentes pruebas o formar parte de un equipo para toda la temporada, de una forma muy parecida a lo que ocurría en el reciente *V-Rally 3*. Una vez aceptemos la primera oferta, será el momento de correr.





DEBEREMOS EVITAR SALIRNOS DE LA PISTA O CHOCAR CONTRA ALGUNA PROTECCIÓN, PORQUE NO SÓLO PERDEREMOS TIEMPO SINO QUE ADEMÁS NUESTRO COCHE IRÁ DESTROZÁNDOSE PAULATINAMENTE

Y, afortunadamente, las carreras no desmerecen en absoluto el nombre de la saga *TOCA*. Para empezar, el juego cuenta con todas las opciones habidas y por haber, desde probar la pista hasta cambiar los componentes del coche... ¡incluso nuestro *manager* (cual mami preocupada) nos indica cuáles son los mejores reglajes para la pista en la que nos encontramos! Pero el verdadero espectáculo se encuentra en la carrera, ya que en cada una de las diferentes pistas (y os podemos asegurar que el término 'diferentes' nunca había tenido tanto sentido) deberemos hacer gala de una conducción de lo más precisa para evitar salirnos de la pista o chocar contra alguna protección, porque no sólo perderemos tiempo sino que además nuestro coche irá destrozándose paulatinamente con





VISITE NUESTRO *BOX*

En casi todos los juegos de conducción es normal encontrar, al ladito de la recta de meta, los pintorescos *boxes* de todos los equipos... en algunos, incluso es posible pasar por ellos en lugar de por la meta. Lo que ya no es tan normal es que sean ¡útiles! Y es que cuando el coche esté demasiado destrozado (cosa que ocurrirá con demasiada asiduidad) y ya no funcione correctamente, podremos pararnos en el *pit-lane*, indicar a los mecánicos qué queremos arreglar y salir con el coche como nuevo (con la correspondiente pérdida de tiempo). Fascinante. Verdaderamente fascinante.



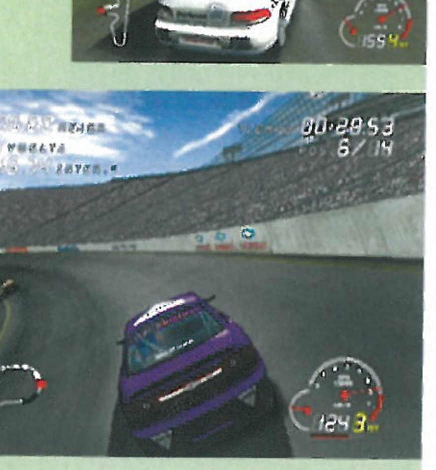
los golpes que nos llevemos. Y es que en *Pro Race Driver* los accidentes se pagan... si te pasas con los golpes, acabarás rompiendo la dirección, destrozando los frenos o simplemente quedándote tirado en una cuneta a lo Carlos Sainz.

ENEMIGOS IRRECONCILIABLES

Mención aparte merece la IA de nuestros rivales, que es de lo mejorcito que hemos visto nunca en un juego de conducción. Dependiendo de cuáles sean tus modales en el asfalto (ya que puedes conducir de forma suave y correcta o, por el contrario, ir sacando a golpetazos a los demás coches de la pista), así se comportarán los adversarios respecto a ti. Incluso, si has sido especialmente brusco con un piloto en concreto, éste se dedicará en exclusiva a intentar sacarte de la pista... ¡durante el resto de la temporada! Para que luego digan que Snatcher es rencoroso por no haberle perdonado a sus padres que no le dejaran ir a una fiesta de cumpleaños cuando iba al parvulario...

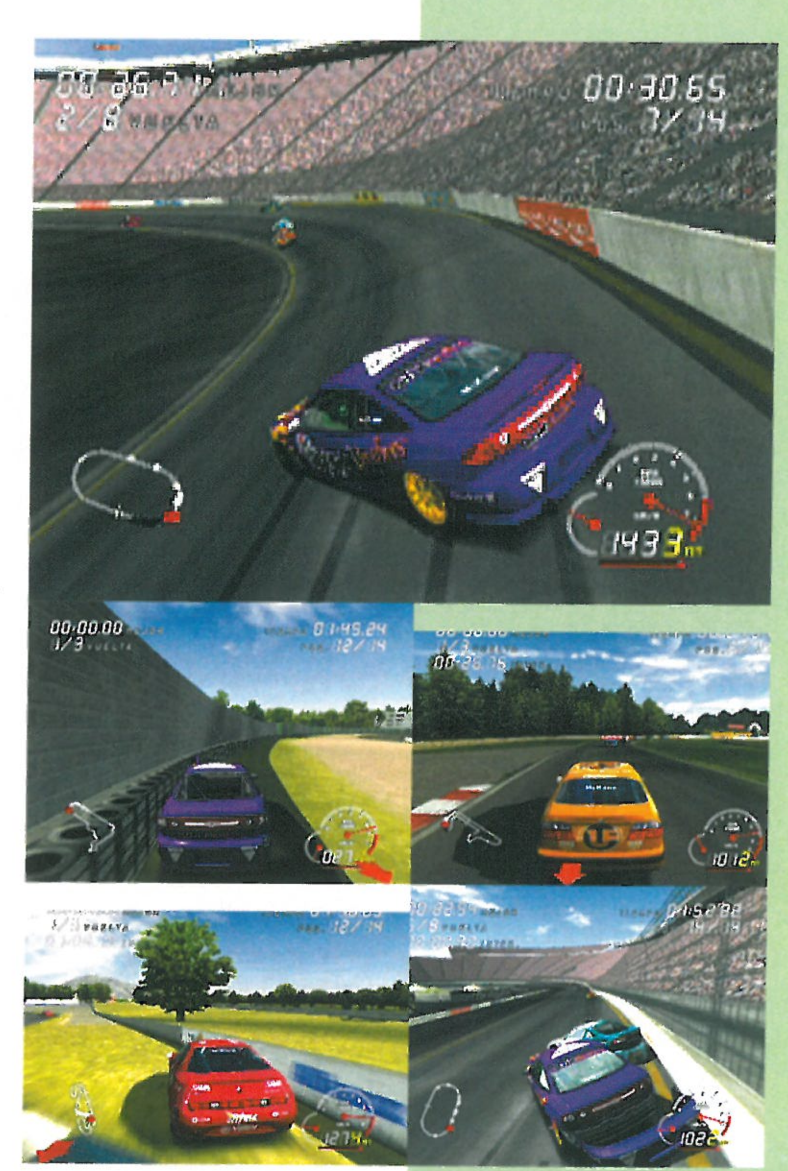






SI HAS SIDO ESPECIALMENTE BRUSCO CON UN PILOTO EN CONCRETO, ÉSTE SE DEDICARÁ EN EXCLUSIVA A INTENTAR SACARTE DE LA PISTA... ¡DURANTE EL RESTO DE LA TEMPORADA!

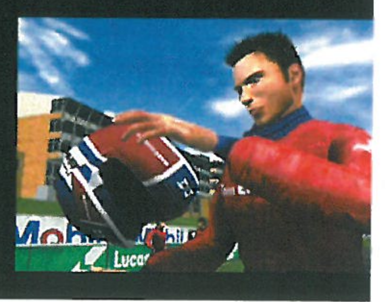
Pero, claro, no todo podía ser tan maravilloso en *Pro Race Driver* (si no, ese 8,5 que hay en la esquina inferior derecha sería un grandioso 10). Y es que este título de Codemasters, pese a no ser nada malo técnicamente (de hecho, a nivel sonoro es francamente espectacular), atesora todos y cada uno de los defectos gráficos de un juego de conducción irregular: unos evidentísimos dientes de sierra, ciertas ralentizaciones (escasas, eso sí) cuando se juntan demasiados coches en pantalla y, sobre todo, un pop-up bastante evidente. Es una lástima, pero de todas formas estamos ante una propuesta mucho más que recomendable y muy próxima a la brillantez, especialmente si tenemos en cuenta cuántos juegos de conducción mediocres hemos tenido que tragarnos a lo largo de este año.



UNA VIDA DE PELÍCULA

No contentos con haber dotado a *Pro Race Driver* de un argumento sólido, Codemasters ha hecho un excelente trabajo con las secuencias de vídeo, que nos muestran a los diversos personajes hablando (en perfecto castellano) y, en general, haciendo cosas de corredores (no del estilo Rocco Siffredi, malpensados). Estas escenas normalmente aparecen en momentos muy concretos (como para presentar a pilotos rivales u otros personajes), pero algunas aparecen de manera independiente. Por ejemplo, cuando Ryan se pasa demasiado con un rival en una carrera, éste se lo recriminará después. Algo parecido a las películas de carreras a lo *Días de trueno* o la olvidable (y olvidada) *Driven*.





ARRIBA
- EL ARGUMENTO... IMPAGABLE
- LA IA DE LOS RIVALES
- MUCHOS CAMPEONATOS Y CIRCUITOS
- ¡ESOS COCHES SALTANDO EN PEDAZOS!

ABAJO
- MUUUUUUY COMPLEJO
- LÁSTIMA DE DEFECTOS TÉCNICOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL
8,5

FERRARI F355 CHALLENGE

FARDA UN POQUITO CON ESTE COCHECITO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **AM2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

No fue ningún capricho el hecho de que Yu Suzuki y su equipo de desarrolladores visitasen la factoría italiana de Ferrari para observar *in situ* cómo se gesta la leyenda de esta marca. Y es que *Ferrari F355 Challenge* refleja, con todo lujo de detalles y todo el talento que es capaz de destilar Suzuki en cada juego que toca, la conducción de este modelo de la marca del *cavallino rampante* (que no es un cantante eurovisivo como cree T-Virus, sino el corcel negro que es el signo identificativo de Ferrari)... aunque, para ser honestos, jamás hemos conducido un coche como éste. Pero es que estamos ante un simulador puro, cuyo mayor atractivo es también un duro motivo de reproche: sólo podemos conducir un vehículo... pero ¡qué vehículo!

UN FERRARI AL RALENTÍ

Lástima que un punto clave como la sensación de velocidad esté tan poco lograda, ya que pocos títulos eran tan propicios para que los programadores se lucieran en ese sentido. Es más, *F355 Challenge* peca de falta de tipos de vista, pues sólo contamos con dos (que ya es una más que en su versión Dreamcast): una ultrarrealista en primera persona y la clásica tercera persona trasera. Sí se han esforzado, en cambio, con los escenarios, que están muy bien recreados a pesar de que el *aliasing* haga que las líneas

FERRARI F355 CHALLENGE REFLEJA, CON TODO LUJO DE DETALLES Y TODO EL TALENTO QUE ES CAPAZ DE DESTILAR SUZUKI, LA CONDUCCIÓN DE ESTE MODELO DE LA MARCA DEL *CAVALLINO RAMPANTE*

continuas acaben teniendo más dientes que un tiburón con exceso de calcio.

Además, el modelado de la carrocería del F355 y su salpicadero es excelente, pudiéndonos recrear en la belleza de sus formas hasta la extenuación... y nunca mejor dicho, porque podemos acabar con la vista









DREAMCAST QUE ESTÁS EN LOS CIELOS

Los más despistados quizá no sepan que *Ferrari F355 Challenge* no ha salido de la nada, sino que se trata de uno de los primeros simuladores automovilísticos con los que Sega contó para su ahora ya casi fenecida Dreamcast (aunque en su primera forma fue una *coin-op*), cortesía de un Yu Suzuki que mientras tanto le estaba dando sus últimos retoques a su mucho más impactante *Shenmue*. Hoy en día el juego ha quedado bastante desfasado con la llegada de maravillas del género como *Gran Turismo 3 A-Spec* o *Pro Race Driver*, pero en su época sorprendió y dejó boquiabiertos a todos los aficionados al género.







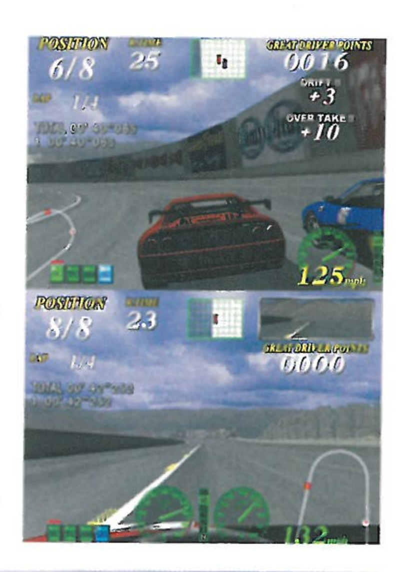
un pelín cansada por el exceso de color rojo que impregna todas y cada una de las pantallas de este título de AM2.
Pero, al fin y al cabo, estamos hablando de una total inmersión en el mundo *ferrariano*. Podemos ajustar el control en lo que se refiere a grado de realismo, pero nunca resulta fácil: y es que no todo el mundo está preparado para conducir semejante *macchina rossa*. Es más, los modos de configuración de nuestro *peppino* son tan abundantes que los nostálgicos de la abundancia de modelos de *Gran Turismo* sólo echarán de menos la variedad, ya que en cuestión de mecánica, suspensión, tracción y demás virguerías están bien servidos.

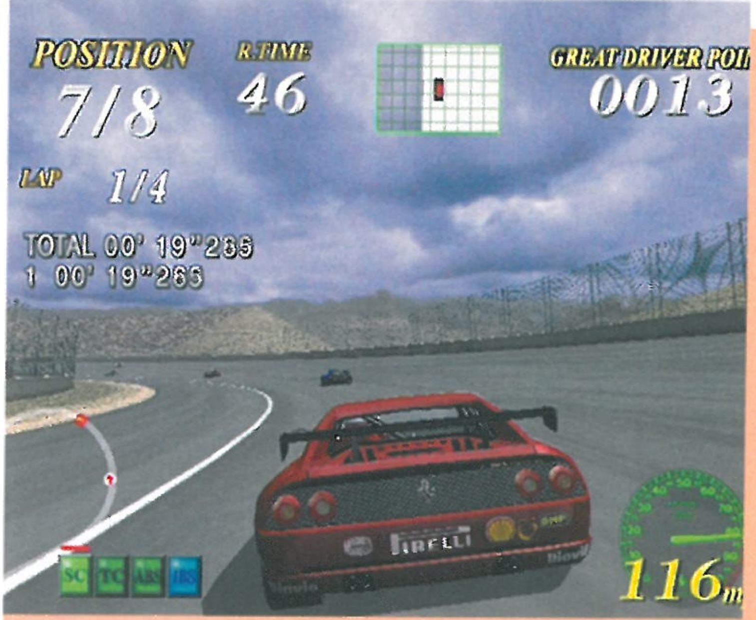
¿TE GUSTA CONDUCIR?

A la gran jugabilidad habitual de la marca Suzuki sólo se le puede echar en cara la complejidad de la conducción del coche ya que, para disfrutarlo por completo, exige una curva de aprendizaje bastante pronunciada (excepto, claro está, para los más avezados en este mundillo de la simulación automovilística). Vamos, que si queremos deleitarnos de la conducción el modo Entrenamiento es una opción de obligado cumplimiento... y es que no podemos ir dando bandazos de lado a lado, que para algo estamos al volante de un Ferrari y la reparación nos saldría más cara que un chubasquero de diamantes. Por si acaso, el juego cuenta con un modo de conducción segura que, al ser activado, nos frena casi en seco y de forma automática a la entrada de las curvas, lo que por lo general provocará que seamos menos competitivos que un monopatín con ruedas de cartulina. Para darle un ambientillo más cañero, la banda sonora de *F355 Challenge* está protagonizada por unos émulos de Guns'n Roses que parecen recién salidos de *Humor amarillo*... y es que sus guitarreos nos acompañarán en todas las carreras y, en lugar de pasarnos inadvertidos o ayudarnos a situarnos en el ambiente, nos sumergerán de lleno en uno de los publirreportajes de *Más que coches* o similares.

Con todo, y a pesar de haber quedado desfasado desde su aparición en Dreamcast, *Ferrari F355* Challenge es un título que merece la pena si te cuentas entre los fans de la marca o buscas alternativas al *GT3 A-Spec* de siempre...

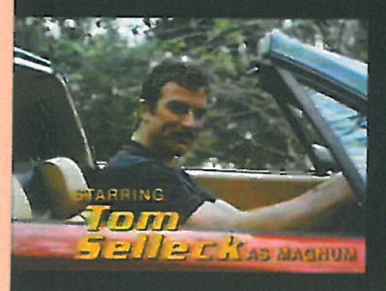
NO PODEMOS IR DANDO BANDAZOS DE LADO A LADO, QUE PARA ALGO ESTAMOS AL VOLANTE DE UN FERRARI Y LA REPARACIÓN NOS SALDRÍA MÁS CARA QUE UN CHUBASQUERO DE DIAMANTES





EL COCHE DE MAGNUM

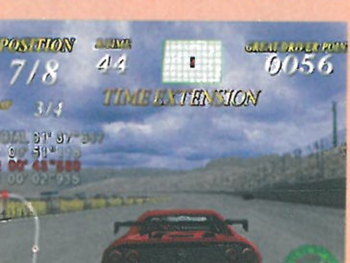
Los más maduritos del lugar recordaréis una serie de televisión, emitida en España por las televisiones autonómicas, que se llamaba *Magnum P.I.* La misma tenía dos protagonistas: un precioso Ferrari Testarrossa rojo y Tom Selleck (el tal Magnum), un actor de buena planta y poblado bigote por el que Spielberg suspiró en su momento para que encabezara el reparto de *En busca del arca perdida*. Por preferir seguir con *Magnum* a convertirse en Indiana Jones, la carrera de Selleck ha sufrido más altibajos que la evolución musical de Camilo Sesto, protagonizando productos de la calaña de *Tres solteros y un biberón*, *La gran ruta hacia China* y *Su coartada*. Sea como fuere, las camisas hawaianas y el Ferrari que lució en *Magnum* pasaron a la historia de la televisión.

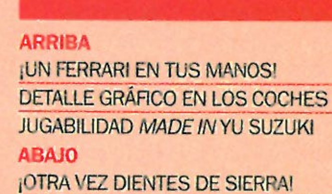












ARRIBA
- ¡UN FERRARI EN TUS MANOS!
- DETALLE GRÁFICO EN LOS COCHES
- JUGABILIDAD *MADE IN* YU SUZUKI

ABAJO
- ¡OTRA VEZ DIENTES DE SIERRA!
- BANDA SONORA CUTRE-ROCKERA
- POCOS PUNTOS DE VISTA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7



NINJA ASSAULT

¿BALAS EN EL JAPÓN MEDIEVAL?

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

Nadie pone en duda que los chicos de Namco, gracias a sus geniales *Time Crisis* (nos frotamos las manos pensando en la proximidad de su tercera parte), son los reyes del *shooter* para pistola de luz... así que enterarnos de que otro de sus arcades de este género se ha trasladado a nuestra PS2 nos produce una alegría (casi) comparable a que Bustamante cogiera una afonía crónica.

El juego nos traslada a un Japón medieval infestado de demonios donde un maligno Señor del Mal ha secuestrado a una bella princesita (la Asociación de Princesas debería ponerle una denuncia al Gremio de Guardaespaldas, porque esto empieza a ser un cachondeo). Sí amigos, hasta este momento *Ninja Assault* tiene toda la pinta de ser una nueva versión de *Onimusha*, sólo que, en lugar de manejar a un samurai, nuestos héroes serán unos ninjas armados con... ¡¡pistolas de repetición!! Lo que no queda nada claro en el argumento de este título de Namco es cómo estos 'asesinos silenciosos' podían disponer de tales artilugios en pleno medievo...

LO MÁS CURIOSO ES QUE SE ALEJA DE LA DINÁMICA QUE HA HECHO FAMOSA A LA SAGA *TIME CRISIS*, ADOPTANDO UN SISTEMA DE JUEGO MUCHO MÁS PARECIDO A LOS *HOUSE OF THE DEAD* DE SEGA

Pero dejando de lado los extraños anacronismos, lo más curioso de *Ninja Assault* es que se aleja de la dinámica que ha hecho famosa a la saga *Time Crisis* (basada en ocultarse tras objetos para esquivar disparos enemigos y recargar), adoptando un sistema de juego mucho más parecido a los *House of the Dead* de Sega: vamos, disparar a todo lo que se mueva, anulando además los 'regalitos' que nuestros enemigos nos arrojan antes de que nos alcancen. Una mecánica frenética pero que, sin embargo, no tiene ni la variedad ni el asombroso nivel gráfico del muy reinvidicable *Vampire Night*. En lo que sí han acertado los programadores es en la estructura del juego, que permite elegir el personaje con que queremos recorrerlo (entre tres ninjas no muy sobrados de carisma). Lo bueno es que cada uno de ellos tiene una historia diferente, y recorrerá unas áreas u otras antes de llegar al maloso final, permitiéndote terminar *Ninja Assault* de varias maneras diferentes.





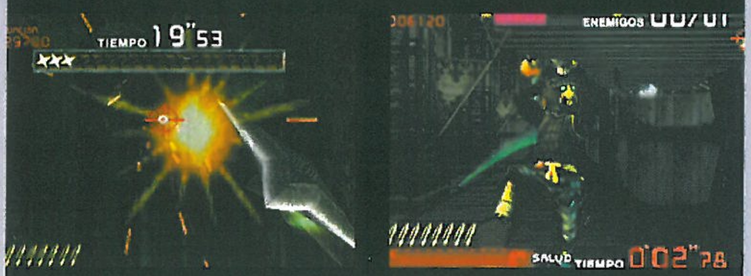






NINJAS SIN ESPADA

Por aquello de que los juegos de pistola tiene una duración más corta que los taparrabos de *Conan el Bárbaro*, los chicos de Namco han dotado a su *Ninja Assault* de los típicos modos extra que contribuyen a alargar la vida útil del juego. Aparte del modo Entrenamiento destaca el modo Misiones, consistente en realizar una serie de desafíos íntimamente relacionados con la historia del juego. Ni qué decir tiene que este modo permite desbloquear diversas ventajas en el modo Historia, como nuevas armas muy de agradecer.





ARRIBA
MÚLTIPLES FORMAS DE RECORRER EL JUEGO
EL MODO MISIONES
RITMO FRENÉTICO...

ABAJO
...PERO REPETITIVO
TÉCNICAMENTE MEJORABLE
¿DE DÓNDE HAN SACADO LAS PISTOLAS?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7



VALORACIÓN GLOBAL
7,5



MULTI-CHAT

!!No busques más!! Ésta es la manera más fácil y divertida de encontrar amigos. ¡Únete al grupo que más conecte contigo! ¡Conéctate con la pandilla más divertida!

ENVÍA **GRUPO9** AL **7494**

¡¡ENCUENTRA TU MEDIA NARANJA ENTRE LOS MILES DE AMIGOS Y AMIGAS QUE HARÁS!!

DATING

¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!

ENVÍA **LIGAR11** AL **7494**

"Yo conocí a Laura a través de MI-LIGUE,tenía que elegir entre 20 chicas compatibles, pero elegí bien, ¡nunca he estado tan contento!".-Javi-

"Javi es tan dulce..., cuando recibí su primer mensaje fué como un flechazo, sabía que estábamos destinados a salir juntos".-Laura-



PARTY-LINE

Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja... todo ésto y mucho más en el Party-Line más divertido. ¿A qué esperas para conectarte?

906 51 02 45

TELE-COÑA

¿QUIERES GASTAR UNA DIVERTIDA BROMA A TUS AMIGOS ? ¿QUIERES FELICITAR A ALGUNA AMIGA POR SU CUMPLEAÑOS? ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES GRABACIONES.

906 51 02 53

TONOS Y LOGOS



LOGOS



TONOS

TOP 10

54217	Asereje - Las Kepchup
54222	Ave María - David Bisbal
54206	Torero - Chayanne
54213	Que la detengan - David Civera
53221	Infected - Barthez
54210	Fiesta Pagana - Mago de Oz
53238	Space Melodie - Luna park
55024	Himno de la Legión
53220	Moi... Lolita - Alizee

59003	Gimme gimme - Abba
59006	Take on me - Aha
59008	Big in japan - Alphaville
59010	Upside down - A_Teens
59011	Everybody - Back street boys
59012	Quit playing games - back street boys
59013	Tarzan boy - Baltimora
59014	A hard days night - Beatles
59015	All my loving - Beatles
59016	Day tripper - Beatles
59018	When in sixty four- Beatles

¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!
Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras y la marca del teléfono que tengas al 7494. (ej. LT7 54217 MOTOROLA)

*Precio del mensaje: 0,9 €/Men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/Min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

VAMOS DE CABEZA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **65,95 EUROS**

El lanzamiento de *Mat Hoffman's Pro BMX 2* se ha retrasado más que Jesús Gil corriendo en el Tour de Francia y, aunque se ignoran las causas de tanta postergación, lo único que queda claro es que ha provocado un envejecimiento prematuro de este título de Rainbow Studios. Y es que, después de juegos tan innovadores como *Aggresive Inline* o los venideros *Tony Hawk's Pro Skater 4* y *Dave Mirra XXX*, la propuesta del segundo juego ciclista de Activision ha quedado más bien desfasada. Y no porque este segundo *Mat Hoffman's* sea un mal juego (cosa que podíamos decir sin problemas de su primera parte, la verdad), sino porque a estas alturas la competencia se ha hecho muy, pero que muy fuerte.

El título tiene unos escenarios mucho más grandes y sólidos que su predecesor, y desde luego los ciclistas cuentan con más animaciones y un número de trucos muy superior (cosa no muy difícil, ya que los atletas del primer *Mat Hoffman's* eran más limitados que el repertorio musical de Musiquito). Por desgracia, cuenta con un defecto de base en su mecánica jugable.

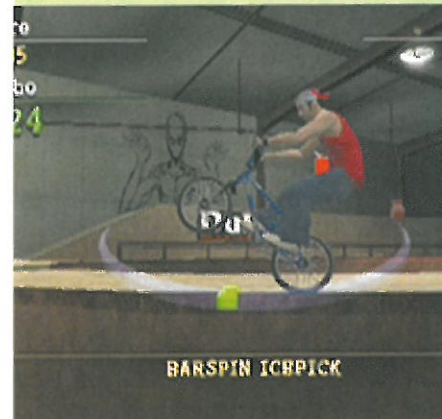


CUALQUIER NOVATO PUEDE DAR UN SALTO, SUBIR A LA LÁMPARA DEL TECHO DEL PRIMER NIVEL Y RECORRÉRSELA ENTERA DE UN SOLO *GRIND*

Y es que algunas de las cabriolas más complicadas en otros simuladores de deportes extremos, como grindear o hacer *manuals* (las acrobacias aéreas son otro mundo), resultan demasiado sencillas: cualquier novato puede dar un salto, subir a la lámpara del techo del primer nivel y recorrérsela entera de un solo *grind*. Pero es que además los desarrolladores, para paliar esta facilidad, han tenido la genial idea de reducir el número de puntos asignados por cada acrobacia... con el resultado de que tienes que hacer un número de trucos absolutamente demencial para conseguir esos malditos puntos que te permiten desbloquear el siguiente nivel o la próxima escena de vídeo (y ni que decir tiene que el desbloqueo es la salsa de este tipo de juegos).

Vamos, que ni siquiera la inclusión de otros modos, como una curiosa opción multijugador, hacen olvidar la sensación de que estamos ante un juego correcto pero pasado de fecha antes de tiempo.

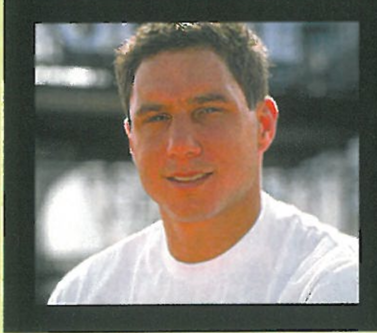






MAT HASTA EN LA SOPA

Parece ser que el señor Hoffman no tiene bastante con ser el gran héroe del BMX profesional (además de todo un empresario del campo), ya que además va a protagonizar una película junto a otras estrellas del deporte extremo americano. El film se llama *Ultimate X*, pero ni es una peli subidita de tono ni una secuela de *X-Men*, sino un documental realizado por la cadena americana ESPN y que se exhibirá exclusivamente en cines IMAX. Pero, aunque participan *skaters* y pilotos de *enduro*, las estrellas serán los acróbatas de BMX, entre los que estarán otros conocidos de los aficionados a los videojuegos como Dave Mirra o Cory Nastazio.





ARRIBA
TÉCNICAMENTE CORRECTO
GRAN CANTIDAD DE TRUCOS
DESDE LUEGO, NO ES COMPLICADO...

ABAJO
...AL MENOS HACER TRUCOS, PORQUE PASAR NIVELES...
NO APORTA NADA AL GÉNERO
QUE EXISTAN JUEGOS MEJORES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7

TAZ: WANTED

EN VAYA LÍO *TAZ* METIDO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BLITZ GAMES**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**POR CONFIRMAR**

Con los derechos de los personajes de los *Looney Tunes* en el bolsillo, los chicos de Infogrames han ido intentando (con mayor o menor éxito) trasladar su carisma y su ácido humor al mundo del videojuego. Su mayor acierto en ese sentido se produjo durante el año pasado, cuando sacaron a la calle el impresionante (en parte por ser más difícil que comerse un donut con una pajita) *Perro y Lobo* para PS One. Así que no era difícil de imaginar que pronto volverían a recurrir al mismo esquema básico de este título en otro juego y, cual profecía de Nostradamus, tal predicción se ha cumplido con *Taz: Wanted.*

Como el juego protagonizado por el primo de Wile E. Coyote, esta obra de Blitz Games usa una mecánica basada en la resolución de puzzles progresivamente más complicados, pero mezclándola con una acción más o menos plataformera. Además, así como en *Perro y Lobo* debíamos escapar de los envites del dichoso perro ovejero (cuyos golpes no tenían nada que envidiar a los de Bud Spencer), en *Taz: Wanted* tendremos que esquivar a los empleados que, red en mano, Yosemite Sam ha repartido por todo el mapeado (que se mueven con una rapidez que haría palidecer a nuestro presidente José María 'Guepardo' Aznar). Dicho de otra forma, que estamos de nuevo ante otro caso del síndrome "Si ya tenemos algo hecho, *pa* qué vamos a desaprovecharlo".

COMO *PERRO Y LOBO*, ESTA OBRA DE BLITZ GAMES USA UNA MECÁNICA BASADA EN LA RESOLUCIÓN DE PUZZLES PROGRESIVAMENTE MÁS COMPLICADOS, PERO MEZCLÁNDOLA CON UNA ACCIÓN MÁS O MENOS PLATAFORMERA'

Esta repetición de sistema de juego no tendría por qué ser negativa si no fuera porque se apoya en un nivel técnico que deja bastante que desear. Y no es ya únicamente porque el modelado en *cel shading* de los personajes sea más que mediocre (parece datar de los primeros ejemplos de esta técnica) ni porque los fondos parezcan pintados en tela, sino sobre todo por la incomodísima elección de las cámaras, que provoca continuos fallos de clipping y que te obliga a rotar continuamente la perspectiva para situarte debidamente. Una lástima, sobre todo teniendo en cuenta el carisma de su divertidísimo protagonista.











LA GUERRA DE LOS TAZ

Uno de los detalles que redime los fallos de *Taz: Wanted* es su modo para dos jugadores. Y es que hay que reconocerle a los desarrolladores de Blitz Games que se han currado una modalidad, como mínimo, divertida (y a pantalla partida, como el multijugador manda). Cada uno de los jugones lleva a Taz o a su novia (conocida como She-Devil) en una serie de carreras, ya sea destruyendo objetos, usando vehículos de lo más variopinto o trotando sobre tu propio pie (o garra). Una buena manera de aprovechar ese mando de más que tienes en casa.





ARRIBA
- TAZ, TODO CARISMA
- ES DIVERTIDO Y HACE PENSAR
- FANTÁSTICO DOBLAJE

ABAJO
- MODELADOS MEDIOCRES
- NUMEROSOS PROBLEMAS DE CÁMARA
- DEMASIADAS DEUDAS CON *PERRO Y LOBO*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



MEN IN BLACK II ALIEN ESCAPE

NO SEÑORA, NO SOMOS LOS COBRADORES DEL FRAC

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MELBOURNE HOUSE**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **44,95 EUROS**

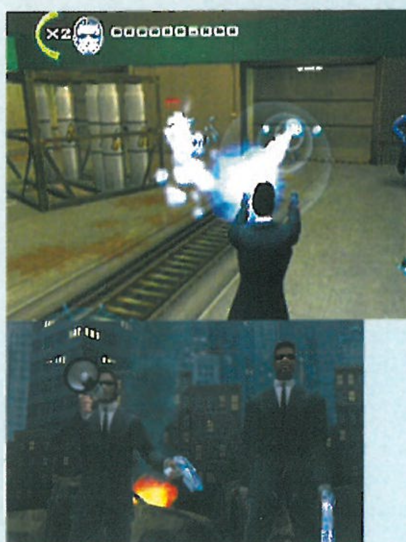
SUS DESARROLLADORES HAN TOMADO COMO PUNTO DE PARTIDA EL ESQUEMA DE JUEGO DE *MAX PAYNE* Y LO HAN TRASLADADO AL MUNDO DE LOS HOMBRES DE NEGRO, AUNQUE SIN UN *BULLET TIME* QUE ANIME LA COSA

Es normal que, cuando aparece una superproducción cinematográfica *hollywoodiense*, ésta venga acompañada de su correspondiente adaptación videojueguil (ahí está el notable *Spider-Man* de Treyarch, sin ir más lejos)... pero lo que ya no es tan común es que aparezca un juego que, tomando el título del filme, proponga no sólo una historia completamente diferente, sino que además no esté protagonizado por los actores de la película en cuestión. No sabemos si ha sido un problema de derechos o de falta de comunicación entre la productora e Infogrames, pero el caso es que todo parecido del J y el K de *Men in Black II: Alien Escape* con Tommy Lee Jones y Will Smith es pura coincidencia.

Pero hablando del juego en sí, sus desarrolladores han tomado como punto de partida el esquema de juego de *Max Payne* (shoot'em-up en tercera persona en el que hay que disparar frenéticamente, a ser posible con dos pistolas, teniendo la posibilidad de movernos hacia los lados para esquivar los tiros) y lo han trasladado al mundo de los Hombres de Negro, aunque sin un *bullet time* que anime la cosa. El resultado es un *shooter* frenético, en el que hay que estar moviéndose continuamente arriba y abajo para que los rayos de los enemigos no te frían como a una pescadilla, mientras aprietas continuamente el botón de disparo hasta dejar de sentir el correspondiente dedo.

Suponemos que sería divertido si estuviera bien llevado a cabo, pero resulta que *Men in Black II: Alien Escape* tiene un sistema de control bastante deficiente que hace que el juego sea todavía más difícil de lo que ya resulta desde un principio (sin ir más lejos, en la primera fase hay que ser todo un *crack* del gatillo para no acabar más *caneado* que el *sparring* de Mike Tyson). Una lástima, porque el título tiene detalles interesantes como un buen trabajo de diseño de personajes y un nivel gráfico más que aceptable, pero que se quedan a medias por una jugabilidad bastante deficiente.



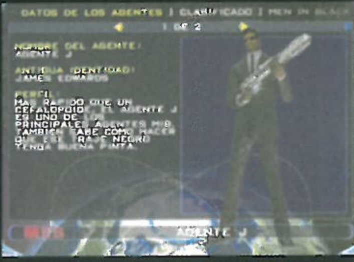




UNOS EXTRAS UN TANTO POBRETONES

Una de las sorpresas más agradables que depara *Men in Black II: Alien Escape* es que aprovecha el formato DVD para incluir unos cuantos extras... lo malo es que éstos son, por decirlo de alguna manera, un pelín... digamos... poco lucidos. Porque incluir un trailer del filme, unos cuantos diseños del juego y un listado de los extraterrestres que aparecen en el mismo no nos parecen el colmo del interés (eso, por no hablar de las risibles fichas de los dos *protas*). Aunque el colmo del surrealismo es el modo Entrenamiento que incluye el título, ya que debe ser el primer adiestramiento de la historia que hay que disputar después de haberse pasado el juego...





ARRIBA
BUEN DISEÑO DE PERSONAJES
NOTABLES EFECTOS DE PARTÍCULAS
MUY MUY FRENÉTICO...

ABAJO
...TANTO QUE RESULTA IMPOSIBLE
SE REPITE MÁS QUE EL AJO
¡SI *MAX PAYNE* LEVANTARA LA CABEZA!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS

NOCHE DE PERROS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **HEAVY IRON**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **49,95 EUROS**

INTENTA REPRODUCIR EL ESPÍRITU DE LOS DIBUJOS ANIMADOS ORIGINALES, Y PARA ELLO UTILIZA RECURSOS COMO UNA ATMÓSFERA TÉTRICA MUY PARECIDA A LA QUE ENVOLVÍA LA SERIE

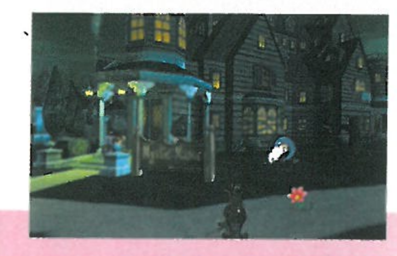


Scooby, Shaggy, Velma, Fred y Daphne: los protagonistas de la mítica serie animada de los 70 llegan a nuestra PS2 de la mano de Heavy Iron y, para variar, lo hacen en formato plataformas. Nuestro canino favorito (con permiso de Holybear, por aquello de su "hambre canina") debe resolver una serie de misterios planteados por la enfermiza mente del tío de Daphne, un científico chiflado que los encierra en una tenebrosa mansión encantada.

Scooby, en solitario, debe recorrer los 84 niveles y 14 áreas que forman el caserón (que alberga más fantasmas que un congreso de seguratas) mientras resuelve puzzles, 'plataformea' y va recogiendo esas galletitas de aperitivo que tanto le gustan al perro más miedoso de la tele, que le permitirán el acceso a nuevas zonas. Además, para facilitarnos el acceso a determinados ítems, podremos usar unos útiles columpios que nos permitirán subir mucho más arriba.

Scooby-Doo! Night of 100 Frights intenta reproducir el espíritu de los dibujos animados originales, y para ello utiliza recursos como una atmósfera tétrica muy parecida a la que envolvía la serie o el inigualable sentido del humor que caracteriza al personaje de Scooby. Lástima que no acabe de funcionar porque en las secuencias de vídeo los personajes cuentan con unas animaciones acartonadas y un modelado más bien pobre, a lo que tampoco ayuda para nada que las voces estén en un inglés más cerrado que el de las bandas de *rapperos* del Bronx.

Además, en el juego en sí no podemos controlar la cámara como quisiéramos, y a veces el ángulo que se nos ofrece resulta bastante engorroso, especialmente cuando tenemos que realizar con Scooby piruetas del nivel de un gimnasta olímpico. Eso provoca que la jugabilidad se resienta ligeramente, pero el sencillo control y el desarrollo plataformero falsamente tridimensional (al estilo *Klonoa*, vamos) hacen que este juego de Heavy Iron sea un divertimento notable, especialmente recomendado para aquellos que añoren la mítica serie que hace poco se ha destrozado en la pantalla grande.

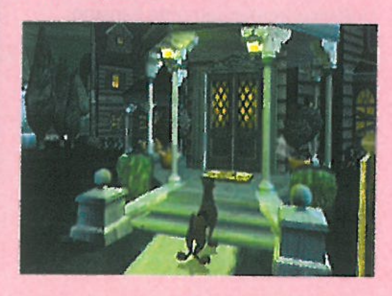


UN MITO DE 30 AÑOS DE EDAD

En 1969 el jefe de programación de la CBS, Fred Silverman, encargó al estudio de animación Hanna-Barbera una nueva serie donde cuatro estudiantes y un gran danés resolvieran misterios esotéricos. Sin embargo, el proyecto le parecía demasiado tétrico a los directivos de la cadena y quedó en punto muerto hasta que una noche, escuchando *Strangers in the night* en voz de Frank Sinatra, Silverman escuchó una frase que le llamó la atención: "Scooby Dooby Doo". Fue entonces cuando decidió que la serie se llamaría *Scooby-Doo, Where are you?* y que el protagonista sería el gran danés. Los magníficos diseños de personajes del japonés Iwao Takamoto y un gran elenco de voces encabezado por Don Messick (Scooby) y Casey Kasem (Shaggy) acabarían de acrecentar la leyenda de la divertidísima serie.







ARRIBA
EL CARISMA DE SCOOBY
REZUMA SENTIDO DEL HUMOR
CONTROL SENCILLO

ABAJO
CÁMARA ENGORROSA
MISIONES DEMASIADO PARECIDAS
GRÁFICAMENTE MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5



VALORACIÓN GLOBAL

7







SHIFTERS

¡A METAMORFOSEARSE!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **29,95 EUROS**

3DO ha vuelto a la carga (desde aquí percibimos vuestros temblores aterrados) con el que se supone que tiene que ser el sucesor de *Might and Magic*. Pero, por lo que hemos visto, el espíritu mágico de esta saga de estrategia desaparece en esta aventura en tercera persona. Su épica historia nos cuenta que el universo del caos siempre ha estado alejado del nuestro hasta que un malévolo individuo encuentra un milenario artefacto que le permite abrir un portal que comunica el mundo de las tinieblas con nuestra realidad (más o menos como Pepe Navarro y *Gran Hermano*). El héroe de turno, Alleron, deberá recuperar el equilibrio perdido.

En *Shifters* encontraremos tétricos juegos de luces y sombras que crean un ambiente gótico ideal para la exploración de castillos y pasajes secretos, pero las explosiones y todos los efectos gráficos relativos a los combates son bastante tristes... como la sangre, que parece salida de un sobre de ketchup del McDonald's de la esquina. Ni siquiera una interesante idea como la de poder convertir a nuestro titán en variadas formas de existencia (como 'El Señor de la Guerra' o el 'Chamán') se aguanta, ya que nos encontramos enfrentándonos a unos enemigos que atacan todos de idéntica manera, aliándose para estropear la cosa con un control realmente tosco. Y por si fuera poco, la IA de esos adversarios es casi inexistente, siendo capaces de quedarse pasmados o actuar de manera totalmente irracional.



LAS EXPLOSIONES Y TODOS LOS EFECTOS GRÁFICOS RELATIVOS A LOS COMBATES SON BASTANTE TRISTES... COMO LA SANGRE, QUE PARECE SALIDA DE UN SOBRE DE KETCHUP DEL MCDONALD'S DE LA ESQUINA

Vamos, que los combates acaban siendo igual de repetitivos que la música de fondo, que pretende ser medieval y se queda en un pastiche sinfónico tremendamente cansino. Encima, los puzzles se limitan al clásico "abre esta puerta, cierra la otra y consigue esta llave del otro nivel", desaprovechando totalmente unos escenarios amplios que podrían haber permitido una mayor dosis de exploración. Una lástima, pues podría haber sido una alternativa interesante a la saga *Soul Reaver*.

ADIÓS A LA ESTRATEGIA

3DO ha dejado atrás la estrategia. De hecho la conversión de PC para PS2 de *Might and Magic* fue un título más enfocado a la acción. Ahora *Shifters* pretende revivir ese mundo encantador del PC a través una aventura en tercera persona, aderezándola con la utilización de hechizos y un bonito argumento épico. Aunque aún se percibe un ligero aroma de *Might and Magic*, los que busquen la diversión del PC más vale que se alejen de este título.







ARRIBA
LA ATMÓSFERA GÓTICA
LAS METAMORFOSIS
AMPLIOS ESCENARIOS

ABAJO
ENEMIGOS SIMPLONES
CONTROL TOSCO DEL PERSONAJE
PUZZLES SIN INTERÉS Y REPETITIVOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

VALORACIÓN GLOBAL
5

FIREBLADE

'PAJARITOS' DE FUEGO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KUJU**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,99 EUROS**

Cójase una historia más o menos utilizada, añádanse elementos de uno o dos juegos que tuvieran éxito en el pasado (en este caso la saga *Desert Strike* y simuladores de combate aéreo a lo *Ace Combat*), aderécese con unos cuantos elementos originales y salpíquese de armas y artilugios la mar de modernos (como dispositivos de camuflaje e infrarrojos). El resultado: *FireBlade*, un juego de helicópteros que hubiera llamado menos la atención que un disco de baladas de Coyote Dax si no fuera por la maestría con la que los chicos de Kuju han sabido darle salsa a las diversas misiones. Y es que no sólo hay que destruir objetivos, sino que muchas veces tendremos que infiltrarnos sin ser vistos, eliminando enemigos de forma silenciosa en lugar de 'misilear' todo lo que se mueva.

Desgraciadamente, otros detalles de *FireBlade* no son tan acertados: con tanto *gadget*, el sistema de control resulta muy engorroso. A esto se añaden unos helicópteros de aspecto bastante pequeño (parecen hechos al tamaño de El Fary)... casi tan pequeños como las minúsculas zonas donde se realizan las misiones. Además, tu oficial superior te pide tantas veces que vuelvas a la zona de combate que acabarás oyéndolo en tus peores pesadillas (ésas que incluyen un *striptease* de Marujita Díaz)... si tienes un nivel de inglés similar al de Mel Gibson, porque ni se ha traducido algo tan esencial como los textos de pantalla.





AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

CRASHED!

SINIESTRO TOTAL

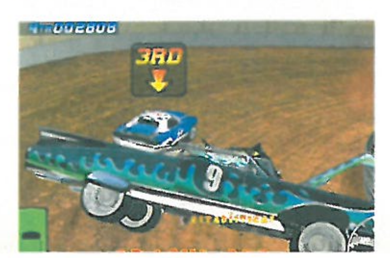
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RAGE**
EDITOR **RAGE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Hablar de choques de coches en la 32 bits de Sony es hablar del magnífico *Destruction Derby* de Reflections. Esta saga contó con tres partes (aunque la tercera ya no fue obra de los programadores de *Driver*) y con más de un imitador. Ahora estamos ante el título que intentará volver a poner de moda este curioso subgénero basado en dar a los desguaces de automóviles más trabajo que los enemigos del Equipo A.

Para ello, *Crashed!* parte de una premisa muy sencilla: encerrar un grupo de coches en un circuito cerrado para que los choques adquieran todo el protagonismo, de forma que el bólido que consiga más puntos sea el ganador de esa arena. Partiendo de aquí también encontraremos otro tipo de pruebas (cazar a otro coche, realizar saltos acrobáticos...) gracias a las cuales podremos ir desbloqueando nuevos vehículos y circuitos.

Lo peor del juego es el poco peso de los coches (a nada que rocemos un poco una pared nuestro vehículo surcará los aires como *El coche fantástico*) y, sobre todo, las ralentizaciones y el clipping que de vez en cuando aparecen y que resultan muy molestos. Y es que, técnicamente, *Crashed!* no va a suponer una revolución, pero los nostálgicos de los tiempos de *Destruction Derby* encontrarán aquí una propuesta incluso demasiado similar a aquellos juegos de nuestra querida y añorada PSX.





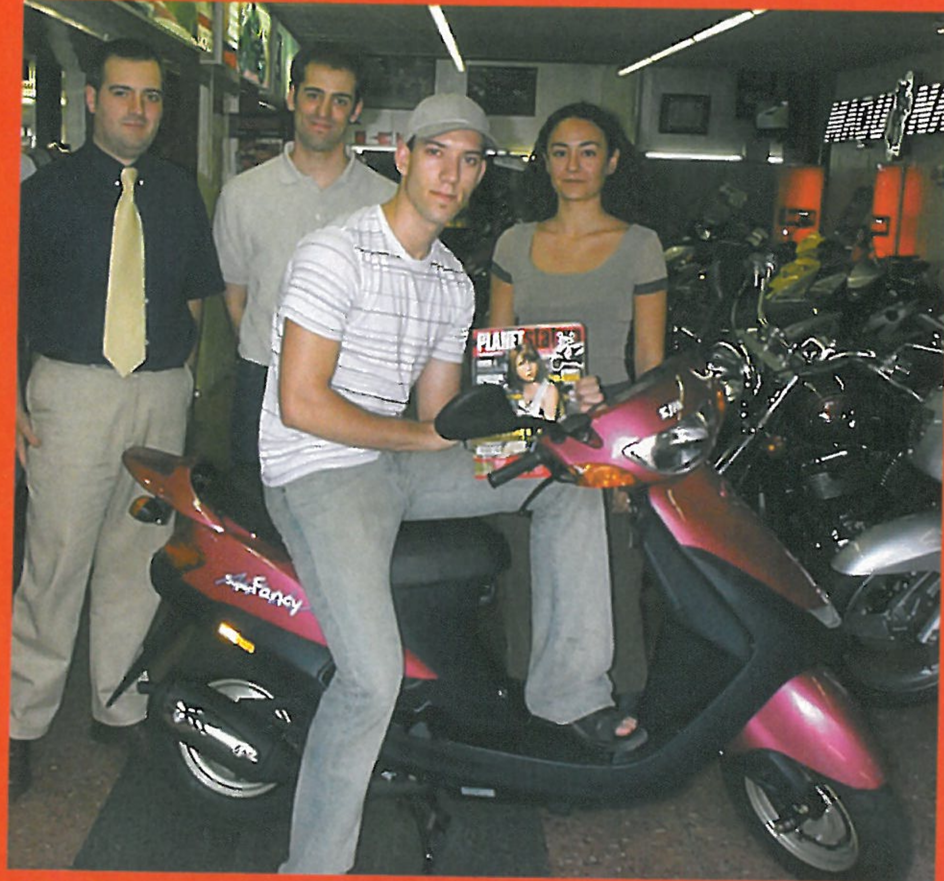


AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO SCOOTER SUPER FANCY 50



De izquierda a derecha: Joaquim Polo, director de ventas de Maquina Motors; Snatcher, director de *PlanetStation*; Pablo Rodríguez, ganador de la *scooter*, y Noelia Buenafuente, del departamento de márketing de Editorial Aurum.

EN EL NÚMERO DE 43 DE *PLANETSTATION* SORTEAMOS UNA FANTÁSTICA *SCOOTER* SUPER FANCY 50 Y, PARA DAR FE QUE SOMOS UNAS PERSONAS CUMPLIDORAS, AQUÍ TENÉIS LA FOTO QUE INMORTALIZA EL MOMENTO EN EL QUE EL AFORTUNADO GANADOR RECOGIÓ SU PREMIO EN LAS INSTALACIONES DE MAQUINA MOTORS.



CONCURSO LOS DIEZ MEJORES (Nº46)
Tarik Diez (BILBAO)

CONCURSO FIGURAS *METAL GEAR SOLID 2* (Nº 44)
Lohengrin Navarro (LA CABRERA), Oscar López (CORNELLA), Edgar Villarroel (CISTERNA) Rafael Rodero (AVILA), Alex Murillo (CUCES), Jorge Lobato (VALDEMORO), Juan Carlos Zabala (Madrid), Jesús Alarcia (VALLADOLID), José Manuel Maqueda (AVILA), Antonio Villar (SAGUNTO), Roberto León (ZAMORA), Jesús Martínez (Madrid), David Serra (RUBÍ), José Luiz Fdez. (GRANADA), Joel Fortuny (BARCELONA), José Rafael Hernández (BARCELONA), Rubén Tauste (MADRID), José Manuel Navarro (ALFAFAR), Gerard García (TARREGA), Sergio Tobarias (CUENCA)

CONCURSO JUEGOS *METAL GEAR SOLID 2* (Nº44)
Daniel Chaves (SEVILLA), Ramón Torres (MALLORCA), Lucas Gómez (LA ZUBIA), Angel de Alba (CÁDIZ), Javier Granell (CASTELLÓN), Antonio Jesús Martos (CANTORIA), Daniel Poyo (BARCELONA), Miguel Garcés (VALENCIA), Carlos Fonseca (SEVILLA), Julio Martín (ANTEQUERA)

CONCURSO PACKS *FINAL FANTASY X* (Nº44)
Esteban Serralbo (JEREZ DE LA FRONTERA), David Montero (FUENGIROLA), Juanjo Montserrat (PALMA DE MALLORCA), Andres Moreno (IBROS), Pablo Vega (MADRID), Enrique González (LEGANES), Alberto Otero (VIGO), Jose M. Margeix (MASSALFASSAR), Cesar Muñoz (PUERTOLLANO), Jaime Pérez (SANTANDER)

CONCURSO *ENDGAME* (Nº44)
Nuria Costa (BARCELONA), Javier Pérez (CORDOBA), Iván Castañón (OVIEDO), Iván Baez (BADAJOZ), Nacho Bermejo (MURCIA), Adrián Iglesias (S.S. dE LOS REYES), Alberto Valverde (ETXABARRI), Daniel Faura (DEIXEBRE), Diego Ortega (BURGOS), Bernardo Pérez (REUS), Daniel Montesinos (ATZANETA), Israel Rodríguez (TORRELAVEGA), Nerea Ons (ZARAGOZA), Fco José Sánchez (LOS GALLARDOS), Emilio Sánchez (CANTABRIA)



COMMANDOS 2

PRIMERA PARTE

LA LLEGADA DE LA SEGUNDA MAGNA OBRA DE PYRO STUDIOS A PS2 ES TODO UN ACONTECIMIENTO EN NUESTRO PAÍS, PERO NO SE PUEDE DECIR QUE SEA PRECISAMENTE UN JUEGO FÁCIL. SIN EMBARGO, AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS PARA SOLUCIONARLO CON LA PRIMERA PARTE DE UNA GUÍA IMPRESCINDIBLE.

1 JUGADOR
TARJETA 550 KB
CONTROL ANALÓGICO
VIBRACIÓN

FORMATO **PS2**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **54,95 EUROS**

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 1

Comandos disponibles: Artificiero, Ratero

Objetivos
Neutraliza a todos los enemigos del puesto fronterizo. Para ello:
1) Llega hasta el poste
2) Consigue unas cizallas del interior de la caja metálica
3) Corta las alambradas y desactiva las minas del otro lado
4) Enfréntate al grupo del oficial

Objetivos secundarios
Consigue el contenido de la caja de madera

■ Tus dos comandos empiezan agachados junto a unos arbustos. Selecciona al Artificiero y acércate al soldado alemán fumador que está a la derecha de la arboleda. Asegúrate de que ningún otro guardia está mirando, asestale un golpe y átalo. Ponlo sobre tus hombros y llévalo a los arbustos, a resguardo de las miradas, y cógele el **paquete de cigarrillos.**



■ Lanza el tabaco a la carretera y, cuando lo vea, el guardia que patrulla la zona se acercará a cogerlo. Aprovecha su descuido para noquearlo, atarlo y llevártelo junto a su compañero.

■ Ahora puedes encargarte del guardia de la alambrada. Acércate a él a rastras (así no te verá el soldado oculto tras los





arbustos de la derecha) y sigue el procedimiento habitual para llevártelo a que 'descanse'. Haz lo propio con el guardia de los arbustos (eso sí, agachadito para que no pase nada), al que no hace falta que muevas porque está escondido de vistas comprometidas.

■ Es el momento de que intervenga el Ratero. Acércate al poste telefónico que hay frente a la alambrada. Trepa por él y sigue los cables hasta el guardia apostado en un muro circular. Baja el poste cuando no mire y noquéalo de un puñetazo. Aprovecha mientras está inconsciente para abrir la caja de al lado con la ganzúa y hacerte con **dos granadas** y **unas cizallas.**

■ Vuelve rápidamente por donde has venido y pásale los ítems que acabas de recoger al Artificiero.



■ Selecciona de nuevo al Artificiero y ve a rastras hacia la barrera donde antes noqueaste a un guardia. En ese punto usa las cizallas para cortar el alambre de espino y entra en el recinto.

■ Usa el detector de minas para quitar de en medio las que te molesten (en total hay siete de ellas), y abre la caja de madera que hay junto a la caseta de guardia para hacerte con **cinco botiquines.**

■ Acaba con el grupo de guardias de la izquierda con una de las útiles granadas, y usa otra para terminar con el soldado que se acerca a ver qué ha pasado y acabar esta sencilla misión.



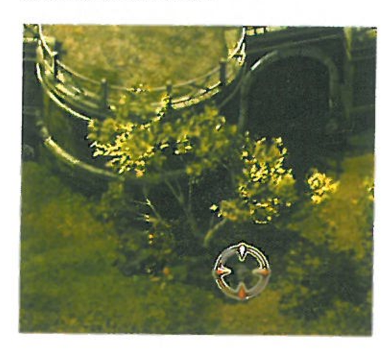
MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 2

Comandos disponibles: Boina Verde, Artificiero, Conductor

Objetivos
Rescata a los soldados aliados alejados de su unidad. Para ello tendrás que:
1) Conseguir la llave de la casa
2) Contactar con tus aliados
3) Utilizar la radio enemiga para informar al mando
4) Enfrentarte a un ataque enemigo defendiendo la zona
5) Destruye el tanque enemigo

Objetivos secundarios
Aposta a los soldados aliados

■ La cosa se complica. De nuevo empiezas con tus chicos agazapados tras unos arbustos: selecciona al Boina Verde y acércate al primer guardia a tu derecha. Cuando el guardia que hay un poco más arriba no mire, mata con el cuchillo al que tienes más cerca y llévatelo a vuestro escondite. Allí debes coger su **rifle alemán** y su **uniforme de soldado** para disfrazarte con ellos.

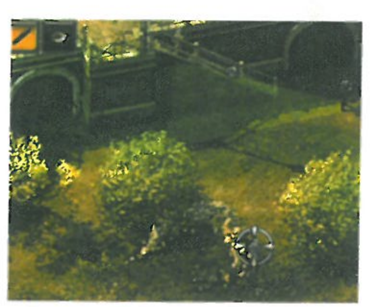


■ Ahora puedes acercarte distraídamente al otro guardia sin que sospeche para, cuando te dé la espalda (y estés a salvo de miradas indiscretas), asestarle una puñalada y llevártelo a resguardo.

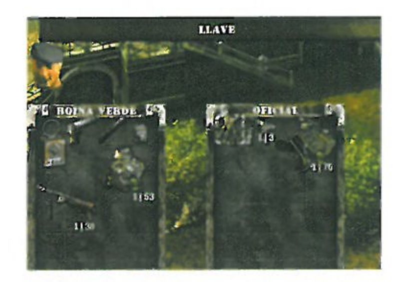


■ Quítate ya el disfraz, pues sólo dependes de tu silencio. Arrástrate hasta que veas un guardia apostado junto a un pequeño muro de piedra. Un poco más arriba verás a un oficial que de vez en cuando llama al cabo de las escaleras, momento que debes aprovechar para matar sigilosamente al soldado del muro y ocultarlo.

■ Para cargarte al oficial debes esperar a que los soldados de las escaleras no miren y él esté de espaldas. Lo mejor es que te acerques corriendo desde el árbol que hay al lado, le asestes un rápido cuchillazo y te lo lleves igual de rápido al muro de piedra de antes. Allí puedes examinarlo y coger la **llave** (aunque luego verás que su utilidad es muy relativa). Agacha al Boina Verde para evitar que le vean.



■ Por fin el Conductor puede hacer su primera intervención. Llévalo hacia las escaleras y mantelo agachado hasta que el soldado que sube y baja pase junto a sus dos compañeros. Ése es el momento perfecto para hacerles mucha pupita con un cóctel molotov. Si sobreviven, haz que el Boina Verde los pase por el cuchillo. Recoge su armamento, ya que será necesario.



■ Ahora el Boina Verde vuelve a tomar el mando de la situación. Sube con él las escaleras y acércate a la casa de la derecha. Hay un soldado apostado y un oficial que se acerca de vez en cuando, aunque es fácil eliminarlos a la vez: dispara al barril rojo que hay en la esquina cuando el oficial se acerque y matarás dos pájaros de un tiro.



■ Sigue la casa por el lado que no da a la carretera y mata con el cuchillo al primer soldado, escondiéndolo seguidamente. No mates aún al otro que está junto a la edificación. Antes debes eliminar a los tres que están junto al camino, uno a uno y sigilosamente. Junto al del centro encontrarás una caja con **tres granadas**, **dos cócteles molotov** y **dos granadas de humo.** Ahora sí, puedes matar tranquilamente y sin distracciones al que queda junto a la casa.



■ Vuelve a las escaleras de antes, y junto a ellas verás un poste donde están pertrechados dos soldados alemanes, además de otro un poco más arriba, junto a una caja. Unos cuantos tiros y estarán listos. En la caja encontrarás **cinco botiquines** y **dos latas de comida.**



■ Los alrededores ya están limpios, pero ahora hay que vaciar de nazis la casa. La cosa es menos complicada de lo que parece: ve corriendo hacia el muro bajo donde están apostados los soldados aliados. Si lo haces bien el oficial de dentro de la casa te verá y saldrá, pero será abatido por tus compañeros antes de decir ni mu. Para matar al soldado que queda necesitas al Artificiero. Que el Boina Verde le dé las granadas y tire una de ellas al edificio... verás qué rápido terminan tus problemas (y desaparece la utilidad de la llave cuando la puerta vuele por los aires).



■ Entra en la casa con el Artificiero y usa la radio: el alto mando te comunicará la mala noticia de que se acerca un pequeño contingente alemán, apoyado además ¡por un tanque! No te queda más remedio que prepararte para repeler la invasión. Por el momento, abre la caja de la esquina y hazte con las **dos minas antitanque** y la **bomba con activador.**



■ Lo primero que debes saber es que los soldados vendrán andando por el camino, pero por el lado más alejado de la casa. Con esto en mente, debes poner la bomba con activador cerca del último poste telefónico, y un poco más cerca (pero alejadas de la bomba para no hacerla explosionar accidentalmente) las dos minas. El sitio ideal es a los lados del poste, para abarcar una zona mayor de ataque.

■ Ahora puedes seleccionar hasta a cuatro soldados aliados, que deberías apostar en grupos de dos junto a la casa y tras el muro bajo, y en posición de rodillas. Aun así, el grueso de la



defensa a la invasión debes asumirlo tú. Haz que el Artificiero tenga a mano las granadas y el Conductor los cócteles molotov, ponlos también tras el muro bajo, en una posición que permita lanzar ataques cómodamente al camino, y entra en el menú de **Select** para lanzar la invasión alemana.

■ Cuando acabes con todos los alemanes, aparecerá el temido tanque. Si mantienes la sangre fría, es tremendamente fácil acabar con él: espera a que se ponga sobre la



bomba con activador y explosiónala. Así acabarás con la invasión y con la última misión de entrenamiento.



MISIÓN 1: LA NOCHE DE LOS LOBOS

Comandos disponibles: Ratero, Natacha, Whisky

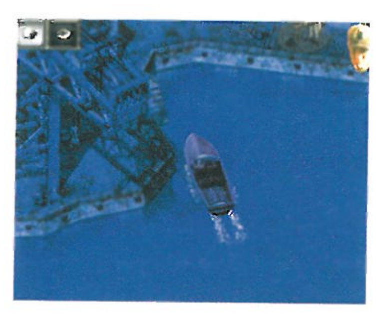
Objetivos

Identifica al herido
Roba la llave de la oficina al asistente del General
Consigue la máquina Enigma de la caja fuerte del General
Descifra el mensaje en clave usando Enigma
Llama por radio

Objetivos secundarios

Consigue un salvoconducto

■ La misión empieza con el Ratero subido en una lancha motora delante de un campo de minas. Esquívalas y sigue el puerto hacia la izquierda, intentando que no te vean los nazis. Atraca junto a las escaleras que hay una vez pasados los soldados iluminados por un foco, y desembarca allí mismo.





■ Tienes que entrar en el edificio que está justo frente a las escaleras, pero la puerta principal está vigilada. En la parte derecha del edificio verás un acceso más pequeño que te llevará directamente a la habitación donde un espía aliado se retuerce en el suelo, moribundo. Si hablas con él te dará un importantísimo **mensaje encriptado** y un **silbato para perros** para llamar a Whisky, que a partir de ahora podrás controlar. Ya no puedes hacer nada por tu compañero, así que sal por donde entraste.

■ Entra en el hangar de la derecha, el que está detrás de los soldados iluminados. Hazlo por la puerta que está junto a la esquina. Atención, porque tienes que ser muy rápido. Siempre a rastras, acércate al soldado del pasillo cuando esté de espaldas y noquéalo de un puñetazo. Ve entonces hacia el que está al fondo, andando arriba y abajo, y déjalo también

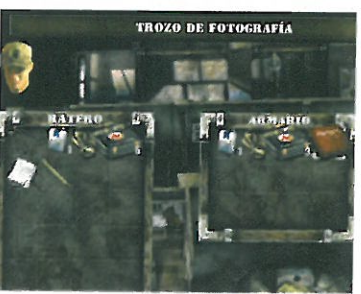


inconsciente. Entra entonces en el despacho que hay junto a la puerta de entrada, tírate en el suelo junto a la puerta y espera a que pase la alarma y la cosa se tranquilice un poco. Abre el armario de la habitación para hacerte con un **paquete de cigarrillos**, **tres botiquines** y un **trozo de fotografía**. Habla con la chica que está allí de pie, que no es otra que Natacha, que te explicará dónde está escondida la máquina Enigma que puede descifrar el mensaje que te dio antes el espía.

■ Ahora que Natacha es controlable (y después de esconder al Ratero tras la mesa), debes hacer que la guapa espía salga del despacho y abra el armario que hay junto al torpedo del pasillo de al lado. Si no haces movimientos extraños los guardias no le harán caso gracias a su traje de secretaria nazi y podrás agenciarte **cinco botes de píldoras adormecedoras.**









■ Llévala a la zona del hangar donde no has entrado, en concreto a la pequeña habitación de la esquina. Espera a que el soldado que está dentro se despiste y dale a los interruptores que están más alejados de la puerta para dejar sin corriente las vallas de la zona, haciendo más fácil la infiltración. Acuérdate de cerrar la puerta al salir de esa parte del edificio.



■ Es hora de largarse. Saca a Natacha del edificio por la puerta y encamínala a la carretera que hay detrás del hangar, aunque cuidado con el teniente que hay a la izquierda del edificio, porque si la ve la descubrirá. Una vez allí pasa por el callejón iluminado que forman los barracones



que hay siguiendo la reja electrificada. Anda con tranquilidad y los guardias no repararán en ti. Sigue por la zona de barracones hasta el final de la misma, donde verás uno con un depósito de agua encima. Escóndete allí detrás, en las sombras.



■ Ésa era la parte fácil: lo difícil es que el Ratero debe reunirse con Natacha. Primero noquea a los guardias como hiciste al entrar y sal del hangar. Ahora debes hacer el mismo camino que con la espía... pero claro, ahora no llevas un uniforme alemán, así que mejor que te muevas a rastras y en silencio. Pasa al grupo de soldados pegado a la oscuridad y resguárdate tras el hangar, junto a la valla, donde hay una sombra en la que el guardia que pasea por delante tuyo no te verá. Noquéalo cuando esté de

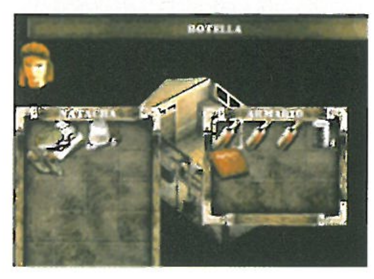


espaldas y acércate rápidamente al callejón iluminado. Esquiva al guardia que pulula por la zona con una linterna y podrás ponerte a resguardo junto a Natacha.

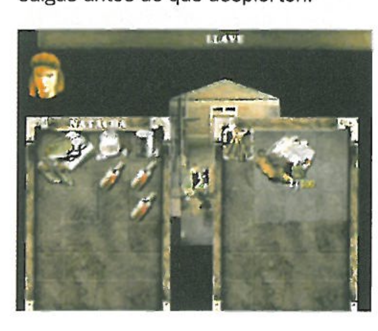


■ Selecciona de nuevo a Natacha y hazla entrar en el barracón que hay frente al que estás escondido, que es el comedor de las tropas. Examina el armario de la esquina para hacerte con **tres botellas de vino, cuatro latas de comida** y un **trozo de fotografía.**





■ En la esquina opuesta hay una caja con **botellas de vino**. Usa las píldoras adormecedoras con ellas y verás que se ponen de color verde. Ahora sólo tienes que esperar a que un soldado se levante, coja una botella y la lleve a la mesa. Todos beberán de ella y quedarán dormidos como bebés. Busca al asistente del general, que reconocerás por su camisa blanca, y agénciate su **llave**. Ahora es mejor que salgas antes de que despierten.



■ Entra ahora en el barracón con el depósito de agua encima. Hay un soldado, pero sólo lleva una toalla a la cintura, así que no tiene mucho peligro. Registra los armarios de los lados para encontrar **cuatro botes de píldoras adormecedoras**, una **botella de vino, dos paquetes de cigarrillos** y un **trozo de fotografía**. Ya puedes salir de ahí.



■ Dale las llaves al Ratero y llévalo hasta el barracón con una farola en la puerta, cerca del callejón iluminado. Abre la puerta con la llave y, ya dentro, registra el armario para agenciarte **dos botellas de vino**, un **paquete de cigarrillos** y unos **prismáticos**. Haz que el Ratero se estire en el suelo, junto al armario, y espere.

■ Selecciona a Natacha y llévala al barracón que está junto a donde espera el Ratero: nos referimos a ése de cuya chimenea también sale humo. Entra por la puerta que no da al callejón iluminado y pasa a la habitación mayor, la que queda a la izquierda de la espía. Registra los dos armarios para hacerte con **cinco**

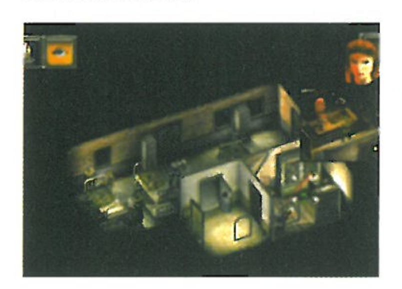






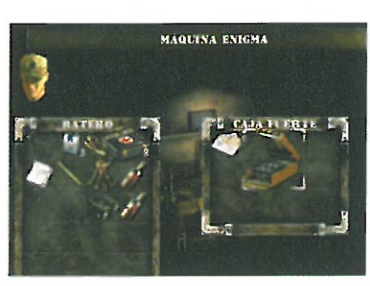
botellas de vino, dos paquetes de cigarrillos, tres botes de píldoras adormecedoras, cuatro latas de comida, unos **prismáticos**, unas **cizallas** y **dos trozos de fotografía.** Ahora entra en la habitación pequeña y abre el armario para coger una **botella de vino**, un **paquete de cigarrillos**, una **lata de comida** y **tres botiquines.**

■ Ahora que tu inventario está bien lleno, viene lo importante. Usa el teléfono de la habitación pequeña, lo que hará que Natacha hable con el general y éste salga de su despacho (como verás en una pequeña ventana que se abre en la esquina superior derecha de la pantalla). Una vez hecho, sal del edificio y vuelve a tu escondite anterior.



■ Es hora de que el Ratero vuelva a intervenir. La puerta del despacho está abierta y sólo permanece el ayudante del general, que mira a través de la ventana. Dale un puñetazo para sacártelo de encima y aprovecha el tiempo que permanece inconsciente para ejecutar tus habilidades *choriciles* con la caja fuerte. Dentro encontrarás la necesaria **máquina Enigma** y un **salvoconducto**. Noquea otra vez al ayudante y registra la mesa del general para conseguir una **botella de vino** y un **paquete de cigarrillos.** Ve a esconderte con Natacha y devuélvele las llaves.

■ Aún con el Ratero, tienes que entrar en el barracón que está justo al lado de aquél donde Natacha usó el teléfono (con el que forma el callejón iluminado). La puerta está muy vigilada, así que es mejor que entres por una ventana: hazlo por la más cercana a la valla eléctrica y llegarás justo a la habitación donde debes esperar a que la espía haga su último movimiento.



■ ¿Recuerdas la carretera que cruzaste camino a la zona de los barracones? Lleva allí a Natacha y síguela hasta el muro de cemento. Verás que, junto a una puerta grande (delante pone "Zone B"), hay otra más pequeña bajo la que se cuela la luz. Las llaves te permitirán entrar tranquilamente. Al otro lado verás una pequeña construcción custodiada por un guardia que no te hará mucho caso. Entra como quien no quiere la cosa y usa la radio para avisar a tus superiores de la situación.

■ Ahora lleva a la Espía de vuelta a allí donde el Ratero atracó su barca, hazla saltar al agua y llévala nadando hasta llegar más allá de las minas flotantes, lo más alejada posible de la base nazi.

■ Para terminar la misión sólo necesitas que el Ratero se meta debajo de las literas de la habitación en la que está.





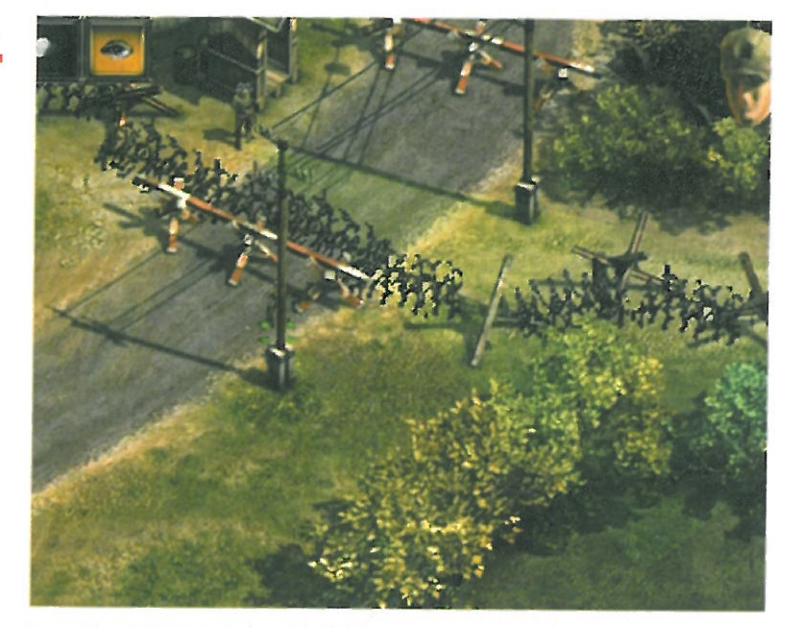
MISIÓN DE BONUS 1

Comandos disponibles: Artificiero, Ratero

Objetivos
Neutraliza el puesto fronterizo
Consigue un detector de metales
Desactiva las minas de la carretera
Escapa en el vehículo enemigo

Objetivos secundarios
Neutraliza la patrulla enemiga

■ Selecciona al Artificiero y, cuando el soldado que tienes al lado se quede solo, golpéale y átalo y amordázalo todo lo rápido que puedas. Échatelo al hombro y escóndelo tras los arbustos antes de que su compañero vuelva. Cuando éste se acerque, espera a que se dé la vuelta para hacerle vivir la misma experiencia que a su colega y ocultarlo en el mismo lugar.







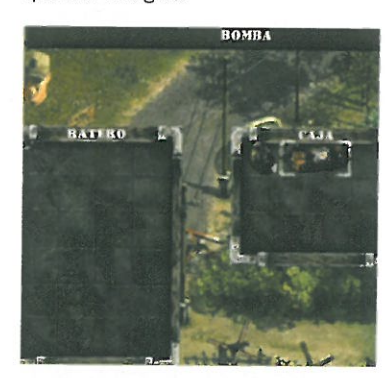




■ Ahora le toca el turno al Ratero. Debes subir por el poste telefónico, pero antes de intentarlo asegúrate de que el guardia del otro lado de la valla no te ve (lo ideal es que esperes a que se encienda un cigarrillo). Trepa por los cables hasta llegar al soldado que está tras el muro circular. Tienes que bajar del poste y darle un buen golpe pero, ojo, que no es nada fácil ya que tienes que ser muy rápido. Abre la caja que tienes al lado con tu ganzúa y te harás con **cuatro granadas** y una **bomba.** Vuelve a subir el poste lo más rápido que puedas, antes de que el soldado despierte.



■ Para que no tenga envidia, hazle lo mismo al soldado que está en camiseta en el poste anterior: cuando esté de espaldas le das un golpe y usas la ganzúa para agenciarte unas **cizallas** y un **detector de minas**. De nuevo ojito con el guarda fumador: mejor espera a que encienda un cigarrillo para actuar (si te ves muy apurado puedes esconderte en la espesura de al lado, detrás del coche). Cuando acabes, vuelve junto al Artificiero y pásale todo el material que has recogido.



■ Con el Artificiero en nuestras manos, lo que debes hacer es acercarte sigilosamente a la parte del alambre de espino que está junto al guardia fumador. Córtalo sigilosamente y sorprende a ese pesado de un golpe, átalo y llévatelo a buen resguardo para que no moleste. El soldado descamisado se acercará a molestar, así que aprovecha para noquearlo y añadirlo a tu colección de nazis ataditos.

■ Acércate a la caseta de madera que hay tras el alambre de espino y verás a unos cuantos alemanes departiendo un poco más arriba. Lánzales una de las granadas y su conversación acabará súbitamente. En ese momento aparecerá el primer guardia que noqueaste al bajar de un poste, pero una dosis de granada y te dejará tranquilo.

■ Pasa el detector de minas por el trozo de campo que hay al otro lado de la pequeña carretera, entre los arbustos y el alambre de espino: encontrarás cinco minas que incluir a tu inventario. Y para que no se quede sola, abre la caja que hay junto al muro circular de cemento, al lado de la caseta de madera, para hacerte con una **botella de vino**, **cuatro latas de comida** y **cinco botiquines.**

■ Lo único que te queda por hacer es meter a tus dos comandos en el coche que está entre los arbustos y tomar con él la carretera hacia fuera de la pantalla.

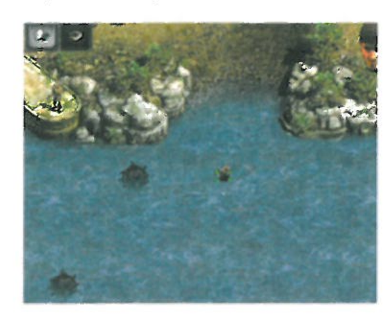


MISIÓN 2: DAS BOOT, ASESINOS SIGILOSOS

Comandos disponibles: Boina Verde, Buzo, Artificiero, Espía, Ratero, Whisky

Objetivos
Desactiva minas submarinas
Consigue llave de prisión
Rescata a toda la tripulación del submarino aliado
Llama al Boina Verde por radio
Abre compuertas
Escapa en submarino
Consigue códigos
Rescata capitán

Objetivos secundarios
Destruye torpedo
Destruye antiaéreos
Explota los depósitos de combustible



■ Desde la posición en que tus comandos empiezan, haz que el Buzo salte al agua y nade hacia la pequeña playa que encontrarás siguiendo la línea de minas. A su izquierda verás un soldado oteando el mar. Acércate a él sigilosamente y mátalo con un certero lanzamiento de cuchillo. Recupera tu arma y, después de quitarle al nazi su **uniforme de soldado** y su **rifle alemán**, tira su cadáver al agua para no dejar pistas.

■ Aprovecha que no tienes distracciones para desactivar toda la línea de minas flotantes (para ello,

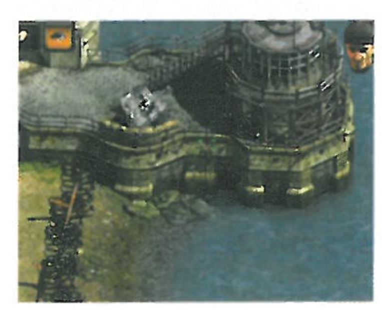




tienes que sumergirte y cortar su mecanismo de explosión desde debajo del agua). Aunque cuidado con los guardias cercanos, si te ven te dispararán sin descanso.



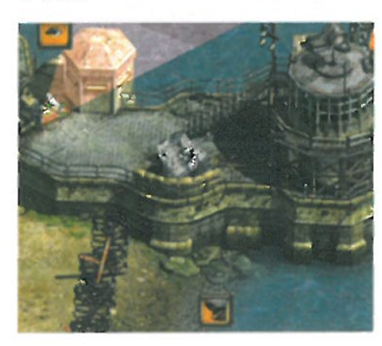
■ Si has seguido la línea de minas en dirección opuesta a la costa donde mataste al guardia, habrás encontrado una torre metálica con un faro en su cima. Tu nuevo objetivo es infiltrarte allí, así que nada hacia la pequeña cala que hay al lado (pégate a la torre para que no te vea el soldado que vigila la zona). Usa el garfio para escalar la pared, y échate al suelo en cuanto subas para no despertar sospechas. Recoge el garfio y su cuerda, porque más tarde te serán de utilidad.



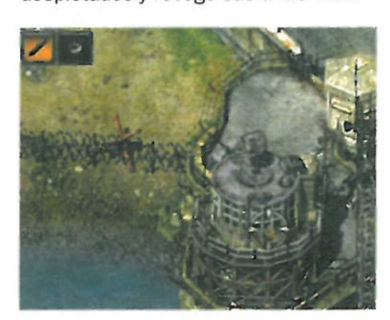
■ La vigilancia es muy fuerte, así que es buena idea recurrir a los servicios de Whisky. Pero para que el perro acuda a tu encuentro debes recurrir al Ratero, que debe abrirle al can la puerta de la habitación que comparten, escondiéndose después.



■ Ahora sí, haz que el Buzo use su silbato para que Whisky pueda echarle una mano. Los dos deben coordinarse muy bien para realizar la siguiente operación: mientras el perro distrae con sus ladridos al pesadito del guardia que está junto a la pared, el Buzo debe aprovechar para subir las escaleras corriendo y echarse al suelo, donde nadie le verá.



■ Acércate ahora silenciosamente al guardia del faro y lánzale tu cuchillo. Recupera tu arma y hazte con el **uniforme de soldado**, que más tarde te será de utilidad. Ya sin guardia, acércate a rastras a la puerta del faro y entra, fusil en mano. Dispara a bocajarro a los dos soldados despistados y recoge sus **uniformes.**



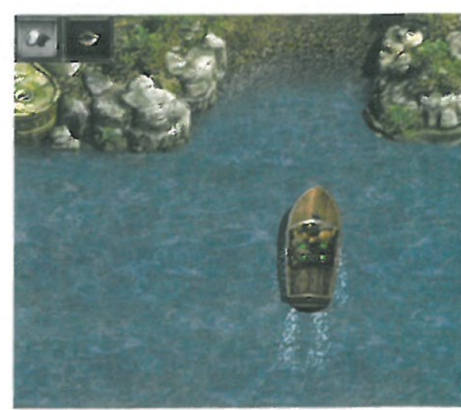
■ Ya con una buena provisión de trajes, es hora de salir de allí. El vigilante de la pared sigue dando la murga, pero si le distraes con los ladridos de Whisky y le pegas un buen puñetazo, tendrás el tiempo justo para bajar las escaleras de al lado y saltar al agua antes de que puedan atraparte. Vuelve a la lancha a nado.

■ Con todos tus comandos juntos de nuevo, lleva la lancha hacia la pequeña playa donde el Buzo se cargó al primer guarda y desembarca allí a tu equipo. Pásale un uniforme nazi al Artificiero y otro al Espía.





■ Es hora de usar las habilidades del Artificiero. Corta el alambre de espino con sus cizallas y explora todo el terreno que le sigue en busca de las 17 minas plantadas (pero cuidado con las miradas de los soldados cercanos). No las podrás coger todas, pero al menos desactívalas para que sean inofensivas. Ahora corta el siguiente alambre de espino y vuelve con tus compañeros.







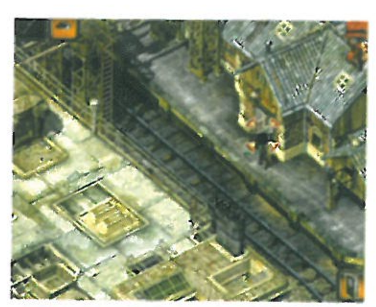
■ Como aún no cuentas con el Boina Verde, la mejor opción para aniquilar soldados es el Buzo y su cuchillo. Pasa el campo de minas desactivadas y resguárdate en el segundo alambre de espino. Espera allí a que el oficial que pasea arriba y abajo se pare junto al muro a fumarse un cigarrito, momento perfecto para lanzarle tu arma y quitarlo de en medio (eso sí, mejor aprovecha cuando el guarda que hay al otro lado de la gran puerta esté girado). Ocúltalo entre los árboles del campo de minas.



■ La cosa se complica. Hay que cargarse a los dos soldados que hay junto a la gran puerta: el que anda arriba y abajo y el que arregla el camión. Cuando el guarda andante esté de espaldas, corre a parapetarte en el ángulo que forman el muro y la puerta. Éste es un punto perfecto de ataque. Espera a que el pesado se dé la vuelta para pasar al soldado del camión por el cuchillo y esconderlo en tu nuevo parapeto. Ahora te puedes cargar al soldado caminante en cuando se dé la vuelta. Eso sí, llévate los cadáveres a resguardo.

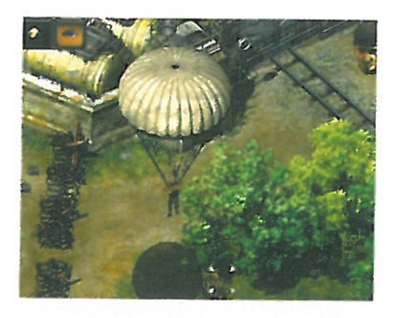


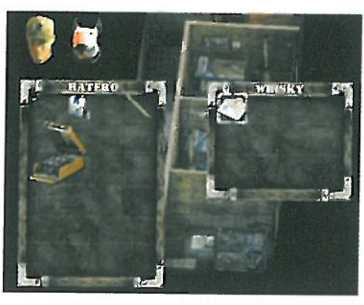
■ Con el camino limpio, es el momento de que el Espía haga su trabajo. Vístelo de soldado alemán (incluido el fusil, que puedes agenciarte de alguno de los nazis recién asesinados por el Buzo) y llévalo hasta la puerta grande que hay más allá del campo de minas. Verás que en ella hay una puerta más pequeñita, que es la que debes cruzar. Sigue la vía del tren que encuentras (despacito para no levantar sospechas) hasta una especie de estación con un soldado apostado en la puerta. Entra por ella y verás justo delante de ti la radio que tienes que usar para contactar con el Boina Verde. Vuelve ahora discretamente con tus camaradas.





■ Reúne a tus comandos en la arboleda que hay cerca de las puertas grandes y aprieta **Select** para que el Boina Verde se lance en paracaídas sobre la zona. Con el punto de mira haz que caiga a tu lado y que se resguarde enseguida tras los árboles. Dale un uniforme de nazi y estará preparado para la acción.





■ Vuelve a seleccionar al Ratero y llama a Whisky con el silbato. Dale el salvoconducto al perro y vuelve a esconderlo. Ahora es el Espía el que debería llamar al perro y cogerle el muy necesario salvoconducto.



■ Él mismo, convenientemente disfrazado de alemán, debería subirse al camión de al lado y acercarlo a los arbustos para que sus compañeros se suban a él, eso sí, con sus respectivos uniformes nazis por si las moscas. Con todos subidos, y el Espía a los mandos, sigue el camino de tierra que rodea el muro hasta llegar a la carretera asfaltada que da entrada al recinto. Allí debes acercar el camión a la puerta, y un oficial se acercará y comprobará el salvoconducto del Espía. No te preocupes, porque lo verá todo en orden y os dejará pasar.



■ Es un buen momento para recoger al pobre Ratero, así que aparca el camión junto al montón de cajas y bidones que hay al lado de la entrada y haz que el ladronzuelo se escabulla sigilosamente por la ventana y entre en el vehículo antes de que nadie se dé cuenta.



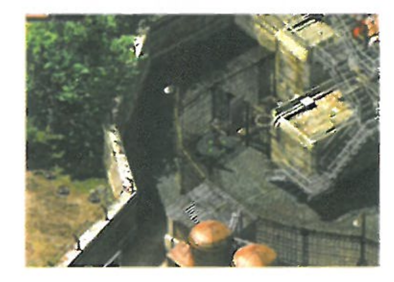
■ Antes de irte, hay que recoger una cosita que te será útil más tarde. Con el espía vestido de nazi, ve al comedor donde Natacha durmió al grupo de soldados y registra los armarios para hacerte con **cuatro latas de comida, tres botellas de vino** y **dos trozos de comida para perro.** Ahora ve al edificio de enfrente, el del depósito de agua



encima, y rebusca en las estanterías para pillar un **cuchillo**, unos **prismáticos**, un **paquete de cigarrillos**, una **ampolla de veneno**, una **lata de comida**, **tres botiquines**, **tres botes de píldoras adormecedoras**, unas **cizallas** y un **trozo de fotografía.** Usa las píldoras adormecedoras en la comida para perro y vuelve a los mandos del camión.



■ Ya listo del todo, toma la parte de la bifurcación que no señala "Zone A" y, un poco más adelante, enfila por el camino marcado como "Zone E". Sigue hasta que encuentres unas vías, momento en que debes hacer caso de nuevo a la indicación que marca "Zone E" y girar hacia el callejón que forman el edificio de al lado y las rejas de enfrente. Aparca allí dentro marcha atrás para facilitar los movimientos de tus comandos.



■ Antes de nada, el Espía debería acercarse a la jaula de los perros del final del callejón y, tras abrir la puerta, echarles uno de los trozos de comida para perro aderezado con píldora adormecedora. Sin los guardianes caninos, la tarea de sus compañeros será más sencilla.

■ Ahora le toca el turno al Boina Verde, que debe subir por la escalera de mano pegada al muro hacia el tejado. Matar al tipo que vigila la otra escalera es un juego de niños, y aún más hacerse con su **rifle alemán**. Cerca hay otro soldado al que resulta muy fácil matar, y además deja un espacio donde poder ocultar los cadáveres. Sin embargo las siguientes víctimas no son tan facilonas, y lo más sencillo (aunque parezca extraño) es liarse a tiros con todo el mundo hasta dejar limpio el tejado... eso sí, recogiendo la munición de los caídos para no quedar en desventaja. Una de las víctimas debe ser el carcelero, de cuyo bolsillo debes hacerte con la **llave**. En cuanto puedas vuelve a bajar las escaleras y ponte a resguardo en el camión.





■ Con el Espía al mando del camión, dobla la esquina por la que entraste en el callejón y aparca junto a la primera puerta que hay, debajo del soldado vigilante. Si el Boina Verde sale sigilosamente a rastras del vehículo, podrá entrar en el edificio sin ser detectado siquiera.

■ Éste es el comienzo de una desagradable pero necesaria operación de limpieza a cargo de nuestro Chuck Norris particular. Nuestra primera víctima debería ser el marinero distraído que está sobre las escaleras cercanas a la puerta, junto a cajas y bidones. Siguiendo el pasillo de al lado, el de las banderas nazis, hay un guardia andante al que es fácil pillar de espaldas. Justo después hay otro pardillo pensando en las musarañas, aunque tienes que ir con cuidado para que no te pille el abundante contingente que le rodea.



■ Para no complicarte la vida, vuelve atrás, a la escalera del principio. Junto al submarino verás un guardia fumando que también es fácil de eliminar, y además está en un lugar perfecto para tirar su cadáver al agua.

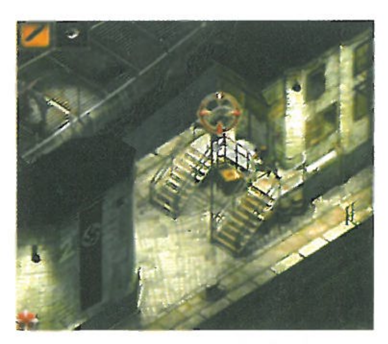
■ De regreso a la escalera, cárgate al guardia que se para de vez en cuando muy cerquita de ti, frente al pequeño habitáculo de cemento. Esconde su cadáver por allí cerca y ataca al soldado que está al otro lado del habitáculo cuando te dé la espalda.



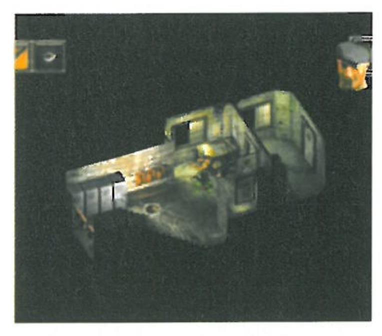
■ Ahora sigue en línea recta desde el habitáculo de cemento (en paralelo al submarino) hacia la gran columna con unas banderas nazis colgadas y un soldado abrillantando su fusil en la puerta. Cárgatelo antes de que pueda reaccionar, lánzalo al agua y abre con la llave el acceso a la prisión ahora despejado. Allí encontrarás a la tripulación del submarino maniatada. Habla con uno de ellos para que se desaten y te expliquen la situación, tras lo que debes seguir tu camino.



■ Entrar en el edificio que hay al final del muelle, el que tiene dos escaleras hacia su puerta, es más fácil de lo que parece. Lanzando un par de cajetillas de tabaco cerca de las escaleras, puedes atrapar al soldado que vigila al fondo del muelle y al que pulula bajo los escalones (no a la vez, claro, ten paciencia). Acabar con el militar que está en la cubierta del submarino es tremendamente fácil, y además te deja el camino libre para terminar con el vigía que está junto a la puerta sobre las escaleras, que tienes que cruzar.



■ En el armario de la entrada encontrarás **tres botiquines, tres latas de comida** y una **ampolla de veneno.** Ármate con el fusil y organiza una buena fiesta de la pólvora en la siguiente habitación. En los armarios encontrarás **cinco botiquines, tres botes de píldoras adormecedoras,** una **lata de comida**, una **botella de vino,** un **paquete de cigarrillos**, un **cuchillo, seis granadas**, una **ampolla de veneno,** unos **prismáticos** y un **trozo de fotografía.**



■ Sube las escaleras, de nuevo con el arma preparada, y acaba a tiros con los cinco nazis que vigilan el piso. Registra el armario que hay junto a la escalera para recoger **tres botellas de vino**, un **paquete de cigarrillos**, unos **prismáticos**, una **escalera de cuerda** y un **trozo de fotografía**, y la caja de madera que hay al otro lado de la habitación para hacerte con **dos botiquines**, una **botella de vino** y los **códigos de Enigma**. Ahora podrás abrir la pequeña habitación del centro de la estancia con tu llave, donde está encerrado el capitán del submarino. Habla con él para soltarlo y que te hable de los antiaéreos de los alemanes. Antes de irte, ve a la zona de la caja de madera y activa el interruptor que allí hay, que es el que abre las compuertas del silo donde está el submarino aliado.





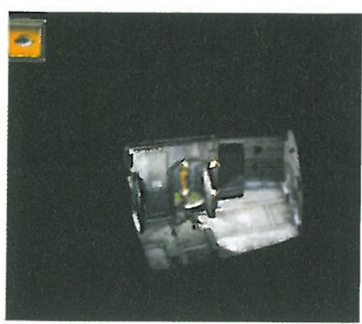


■ Es hora de limpiar definitivamente el edificio de nazis, así que tienes dos opciones: o ir poco a poco, cuchillo en mano, matando a los alemanes que te encuentres, o liarte a tiros y acabar con todo soldado enemigo que se te interponga en tu punto de mira (eso sí, si escoges esta opción mejor llena bien tus bolsillos de munición).

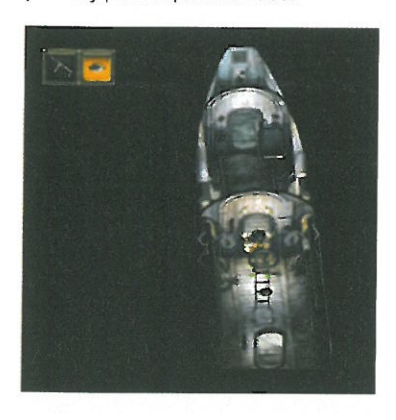
■ La idea es huir más tarde en el submarino, así que primero hay que acabar con los soldados alemanes que lo invaden. Sube a la cubierta por la pasarela que cruzaste para matar al vigía y ve hacia el otro extremo del vehículo. Rifle en mano, deberías entrar por la escalerilla circular que está junto a la metralleta. Eso sí, no tardes mucho en bajar porque hay un guardia expectante y que no dudará en acribillarte. En esa habitación hay cuatro armarios, pero no te ilusiones: tres de ellos están vacíos y en uno sólo encontrarás un **trozo de fotografía.**



■ Pasa por la puerta más alejada de la escalerilla por la que bajaste. Encontrarás dos soldados muy fáciles de eliminar y un armario con un **trozo de fotografía**. Dentro de la minihabitación hay una cajonera, pero está vacía, así que ahórrate esfuerzos y vuelve a la estancia anterior.



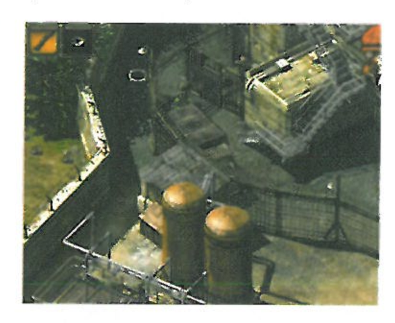
■ Cruza ahora la puerta contraria y te enfrentarás a otros dos nazis no muy difíciles de batir. En la habitación hay una escalerilla, pero de momento ignórala y cruza la siguiente puerta. Allí verás a un nazi de espaldas al que es sencillo matar de un tiro, lo que llamará la atención de su compañero, pero cuidado con el ángulo de disparo porque se queda en el quicio de la puerta y puede que no le des.



■ Ahora vuelve a la estancia anterior y sube la escalerilla que habías dejado pasar. Hay dos soldados en los que será mejor que apliques la ley del cuchillo silencioso. Ve por la escalerilla que hay junto a la que has utilizado para subir y acaba tranquilamente con el solitario soldado que hay arriba. El submarino ya está limpio, así que ya puedes salir y hacer que su auténtica tripulación y su capitán entren en él (y es que, por si no lo habías notado, ambos se han vuelto controlables).



■ Ya tienes preparado el camino de huida, así que vuelve al camión y que, como siempre, conduzca el Espía. Marcha atrás, entra de nuevo en el callejón de los perros drogados y aparca allí de nuevo, aunque esta vez pegado a la valla del final. Baja al Espía del vehículo y que use las cizallas para abrirse paso por la reja que cierra el callejón.



■ Aprovechando su efectivo disfraz, el Espía puede acercarse a los soldados que vigilan encima de los grandes depósitos de combustible y dejarlos tiesos con unas cuantas descargas de su jeringuilla. Llévalo de vuelta al camión, eso sí, con paso tranquilo.



■ Es la hora de recurrir de nuevo al poder destructivo de nuestro Boina Verde. Mata de un cuchillazo al vigía que está en la larga plataforma, justo al lado de los depósitos de combustible. Después acaba con el soldado que está subido sobre el montón de barracas cercano. Un guardia cercano verá el cadáver, pero si no haces ningún movimieno extraño no se moverá del sitio.

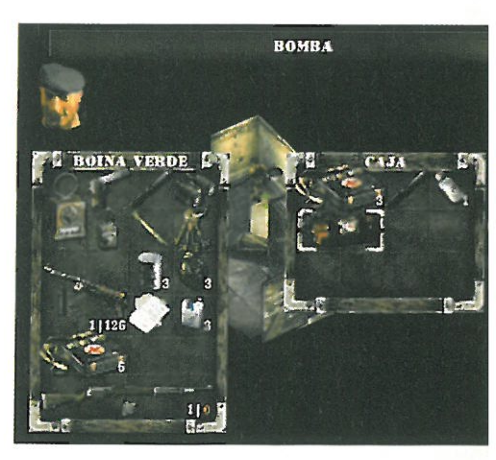




■ Con el camino despejado, es hora de explorar las barracas. Primero sube las escaleras que dan a la plataforma elevada y abre la puerta que tiene los dos depósitos amarillos al lado. Mata al soldado de dentro y podrás abrir la caja y pillar **tres botes de píldoras adormecedoras** y **tres botellas de vino**. Entra por la puerta que está en el otro extremo de la plataforma, la que da al muro, y después de matar a dos nazis podrás agenciarte una **botella de vino**, un **paquete de cigarrillos**,



unos **prismáticos, tres granadas** y un **trozo de fotografía**. Sal y baja al nivel del suelo para pasar por la puerta doble que está orientada hacia los depósitos de combustible. Cárgate a los dos jefazos de dentro y abre la caja de madera para pillar **tres botiquines**, un **cuchillo**, una **ampolla de veneno** y una **bomba**.



■ Vuelve al camión y dale la bomba al Artificiero. Éste debe colocarla en la plataforma que hay justo encima de los depósitos de combustible, para volver después corriendo al camión para asistir a una bonita y espectacular explosión.



■ Nuestro conductor, el Espía, debe tomar el camino indicado como "Zone D" y seguir la valla eléctrica hasta la primera abertura. Por allí deberemos entrar, y aparcar al lado del antiaéreo con base hexagonal.



■ No es momento de andarse con sutilezas, así que saca al Boina Verde y que cosa a tiros a todos los soldados alemanes que están patrullando la zona. Atrinchérate en los alrededores del camión y usa los botiquines a toda mecha. Si juegas bien tus cartas, limpiarás la zona en un periquete. Aun así, es probable que haya sobrevivido alguno de los guardias que patrullan la plataforma del muro, cerca del antiaéreo. Un cuchillazo discreto y estará listo.



■ Con el Boina Verde de vuelta al camión, es hora de que el Artificiero vuelva a tomar las riendas. Asegúrate de que tenga algunas granadas y un arma de fuego y encamínalo a las puertas que hay en el muro de cemento que rodea el antiaéreo, en concreto la que está más cerca de la verja de hierro (aunque cuidadín, hay algún guardia pululando un poco lejos que podría verte).



■ Primero encontrarás a un guardia de espaldas, al que podrás noquear de un puñetazo para después atarle y amordazarle. Las cajas que tienes al lado son un buen escondite para su cuerpo. Una granada no sería un mal recibimiento para el soldado que vigila después de la puerta abierta, tras lo cual deberías coger el arma de fuego que hayas escogido y aniquilar a todo lo que se te ponga por delante. Si disparas rápido, estará chupado. Ahora mira en los cajones de la mesa del despacho de la otra punta del recinto, donde encontrarás **tres botes de píldoras adormecedoras**, un **paquete de cigarrillos**, unos **prismáticos, tres granadas**, una **bomba** y **un trozo de fotografía.**

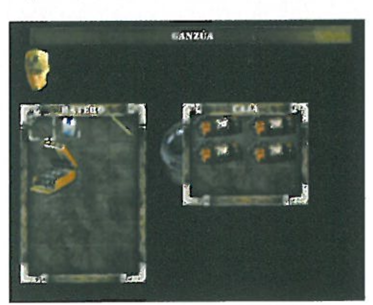


■ Necesitas de las habilidades del Ratero, así que hazlo salir del camión y que entre a acompañar al Artificiero. Debería subir la escalerilla que hay en el centro del recinto, y allí arriba podrá abrir con la ganzúa la caja metálica para hacerse con ni más ni menos que **cuatro bombas**. Una vez abajo, debes darle los explosivos al Artificiero y, de



paso, abrir la caja de madera para pillar **tres latas de comida** y una **ampolla de veneno.**

■ Ahora el Ratero debe volver pitando al camión y dejar al Artificiero hacer su trabajo. Una vez al aire libre, debería poner primero una bomba en el antiaéreo que hay sobre la muralla, encima del recinto de donde acabas de salir, y rápidamente otra en el que está sobre la plataforma hexagonal. Llévalo de cabeza al camión y aléjalo un poco para que la espectacular explosión doble no os alcance.





■ Antes de seguir con la misión, aprovechemos la proximidad a la zona de barracas para hacernos con unos cuantos ítems. El candidato ideal es el Espía, que con su traje de nazi pasará perfectamente desapercibido. Puede entrar allí por el hueco que hay entre el muro y la reja metálica, y su primer destino será la oficina del general donde robaste la máquina Enigma. En la cajonera de la entrada pillarás **tres botiquines,** una **botella de vino**, un **paquete de cigarrillos**, un **cuchillo** y un **trozo de fotografía**, y podrás volver al camión tranquilamente.



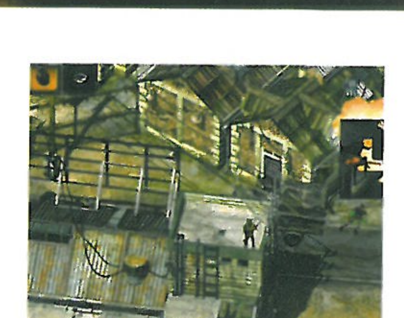


■ Condúcelo junto a la reja hasta aparcarlo al ladito de la parte trasera del edificio donde Natacha llamó por teléfono. Saca al Artificiero del camión, que se acerque a rastras a la reja sin que el guardia que pulula tras ella le vea, y por último que tire una granada a la puerta más cercana. Curiosamente, nadie hará caso, así que podrás volver al camión sin que nadie se entere. Ahora el Boina Verde puede entrar por la puerta que tienes



al lado y terminar con los soldados que aún están en pie. Abre el armario que está junto a la puerta para agenciarte **tres botes de píldoras adormecedoras**, una **lata de comida,** una **botella de vino,** una **bomba con activador** y un **trozo de fotografía.**

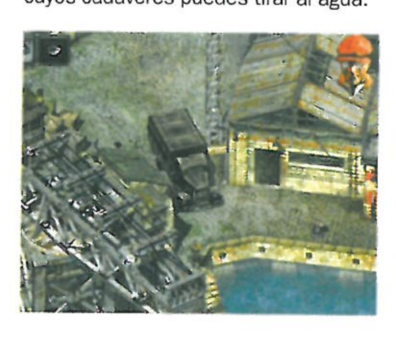
■ Aún no ha terminado el trabajo del Boina Verde. Sal por la puerta que destrozó de un bombazo el Artificiero y, de un movimiento rápido de cuchillo, mata al guardia que la vigila. Espera



escondido a que aparezca el oficial de patrulla y, cuando te dé la espalda, no vaciles en apuñalarle. Ahora dirígete hacia el barracón del despacho del general, donde el Ratero robó la máquina Enigma. Termina de un tiro con el vigía que está sobre el muro y, antes de que los demás se echen sobre ti, entra en el recinto (arma de fuego en mano). Aniquila todo lo que se te ponga por delante, y cuando todo esté limpito de enemigos rebusca en el armario que está junto a la mesa del general para pillar **tres botiquines**, una **ampolla de veneno** y un **trozo de fotografía.** Ahora sí, vuelve al camión con presteza.



■ Puedes seguir en línea recta hacia las puertas por donde entraste, pero gira hacia donde te indica la señal "Zone A". Irás a parar a donde amarró el Ratero en la Misión 1. Aparca junto al muelle, al lado del hangar donde encontraste a Natacha. Haz que salga el Boina Verde y que pase por el cuchillo a los guardias de la zona, cuyos cadáveres puedes tirar al agua.



■ Con el camino despejado, es hora de que el Artificiero vuelva a tomar protagonismo. Entra con él en el hangar donde está el despacho de Natacha y, después de noquear al guardia de la entrada, átalo y amordázalo. Tira un paquete de cigarrillos al centro del pasillo siguiente y uno de los soldados que hablan junto al torpedo irá a cogerlo. Aunque lo noquees y lo ates su compañero no se dará cuenta, pues está de espaldas, lo que hace muy fácil hacerle correr la misma suerte



(siempre que el guardia que pasea cerca no esté mirando). Ahora acaba con ese guardia cuando esté despistado. Si lo haces cerca de las cajas el oficial del despacho de Natacha saldrá corriendo a ver qué ha pasado y podrás noquearle también.



■ Mira en el armario del despacho de Natacha para pillar **tres granadas**, unos **prismáticos,** una **bomba** y el último **trozo de fotografía**. Pon una de tus bombas junto al torpedo que estaban reparando los soldados y sal corriendo de allí hacia el camión para ver otra aparatosa explosión.

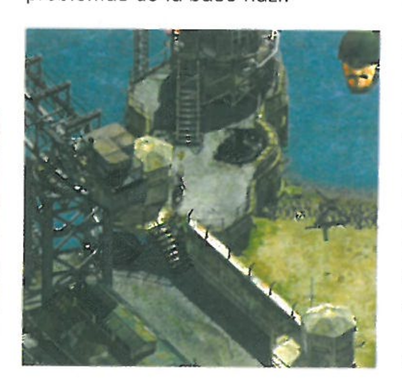




■ Ya sólo queda un antiaéreo: el que viste cuando el Buzo subió al faro a hacerse con unos cuantos uniformes nazis. Es cuestión de rapidez: que el Artificiero corra por debajo de la grúa y suba por las escaleras que usó el Buzo, noquee al guardia, ponga la bomba lo más rápido posible y vuelva corriendo al camión (esquivando en la medida de lo posible a los refuerzos que acudirán a detenerte, aunque seguramente tendrás que tirar de botiquines) para largarse a toda prisa mientras se produce la explosión.



■ Ahora conduce a toda mecha hacia el silo de submarinos y dirigirte frente a la puerta por donde entró el Boina Verde. Todos tus comandos deben entrar y meterse rápidamente en el submarino aliado (excepto Whisky, eso sí), que escapará sin problemas de la base nazi.



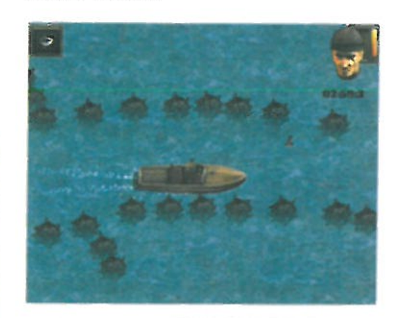


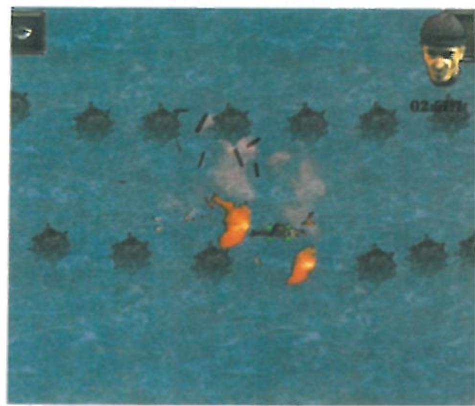
MISIÓN DE BONUS 2

Comandos disponibles: Buzo

Objetivos
Recorre todo el circuito antes de agotar el tiempo

Objetivos secundarios
Recorre todo el circuito en el menor tiempo posible





■ Quizá por la dificultad y la longitud de la misión que le precede, esta misión de bonus es de lo más simple y refrescante: sencillamente hay que recorrer con la lancha motora un circuito marcado con minas (por supuesto, en el menor tiempo posible). Sólo hay que tener en cuenta dos cosas: que si no esquivas las boyas, frenarán la lancha, y que las minas destrozarán tu vehículo al menor contacto.

MISIÓN 3: LA MUERTE BLANCA

Comandos disponibles: Buzo, Artificiero, Boina Verde, Espía, Ratero

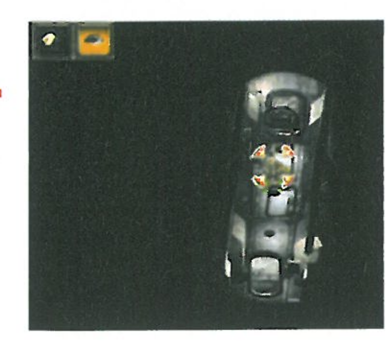
Objetivos
Contacta con el Artificiero
Libera a Boina Verde
Recupera las tres partes de Enigma
Rescata a Espía, a Ratero y a la tripulación aliada
Rescata al Capitán
Utiliza la radio del campamento
Destruye la sala de máquinas enemiga
Boina Verde y Espía escapan en avión con Enigma completa
Huir con el resto en el submarino

Objetivos secundarios
Inutiliza el cañón de proa
Inutiliza el cañón central
Inutiliza el cañón de popa

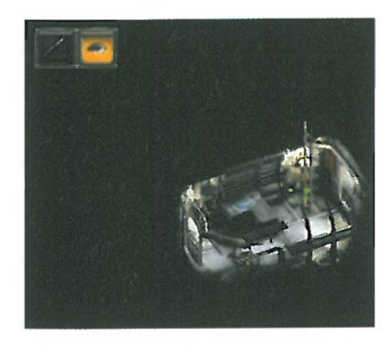
■ Empiezas controlando a un solitario Buzo en una estrecha habitación del submarino. A su lado encontrarás una cajonera con **tres botellas de vino** y **una ampolla de veneno.** Después puedes salir y matar de un cuchillazo al vigilante, al que deberías robar su **subfusil**. En el armario de la estancia te podrás hacer con una **pistola**, una **lata de comida, ropa de abrigo aliada** y un **trozo de fotografía.** Ponte ya la ropa de abrigo y cruza la puerta que tienes al lado.



■ Noquea de un puñetazo al guardia que verás muy cerca, y haz lo mismo con el que está al otro lado de la habitación cuando te dé la espalda. Átalos y amordázalos a ambos y rebusca en los armarios para agenciarte un **señuelo**, un **garfio**, un **arpón**, un **traje de buceo**, **tres botiquines,** una **lata de comida**, un **paquete de cigarrillos** y un **trozo de fotografía**. Cruza la siguiente puerta, mata al oficial de un cuchillazo rápido y noquea a su subordinado para atarlo y



amordazarlo después. Tras la siguiente puerta hay tres hombres más: aniquila al primero con tu navaja y recupérala para terminar con el que patrulla la zona. El tercero seguramente acudirá, así que noquéalo y átalo para que no dé mucho la murga.



■ Vuelve a la estancia anterior y sube la escalerilla. El soldado que verás arriba está de espaldas, así que es fácil cargárselo. Sube la escalerilla que está en la misma habitación que la que usaste antes y, fusil en mano, cárgate a los nazis que encontrarás arriba. En la caja de madera encontrarás **tres granadas** y una **ampolla de veneno.** Ahora baja de nuevo los dos tramos de escaleras que has subido.

■ Pasa por la puerta más alejada de la escalerilla por la que acabas de descender y sube las escaleras que allí hay para salir al exterior. Ojo con el guardia que pasea por allí. En cuanto



te dé la espalda lánzale el cuchillo y tira su cadáver por cualquiera de las escotillas. Al otro lado verás otro soldado que pasea: cuando esté cerca de la parte central del submarino y te dé la espalda, lánzale el cuchillo y deshazte del cuerpo. El guardia de la pasarela también está de espaldas, así que es sencillo acabar con él y esconder su cuerpo.

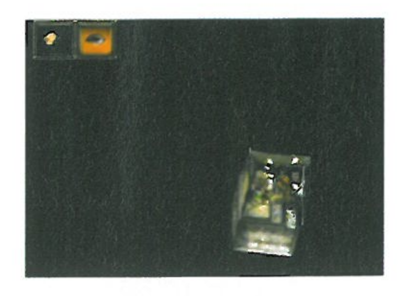


■ Baja por la pasarela hacia la capa de hielo y, después de ponerte tu equipo de submarinismo, tírate al agua helada. Rodea el submarino e intenta no molestar demasiado a los leones marinos de la zona. Al final encontrarás a un soldado de espaldas que puedes quitar de en medio fácilmente, para seguidamente tirar su cadáver al agua. Quítate el traje de buzo. Por ahora es mejor no producir muchos más cadáveres, así que al soldado que vigila la tienda de campaña mejor lo noqueamos (si quieres átalo) y nos metemos directamente en ella por la puerta más cercana al submarino.



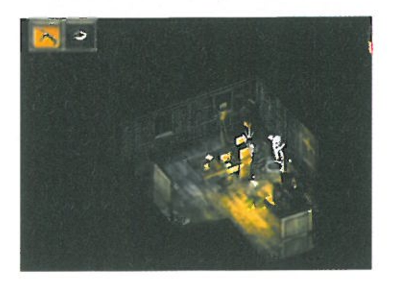
■ En la tienda habla con el Artificiero, que está allí encerrado. Te dará un buen puñado de instrucciones adicionales. Pásale las granadas y algunos ítems de curación y acercate a la puerta.

■ Mira por la puerta y espera a que el guardia de al lado encienda un cigarrillo. Aprovecha su distracción



para salir y dejarlo K.O. de un puñetazo atándolo después bien fuerte (aunque cuidado con las miradas de sus compañeros). Esconde su cuerpo en uno de los ángulos que forma la caseta que vigilaba con el pasillo que sale de ella. Aprovecha para noquear y atar a su otro compañero estático, dejándolo junto a él. Ahora es un buen momento para entrar en el edificio por la puerta orientada hacia la tienda donde espera el Artificiero.

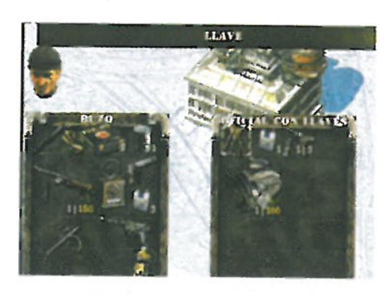
■ Detrás de una mesa verás a dos nazis que puedes eliminar fácilmente con un arma de fuego. Con el camino ya despejado, examina las estanterías de la habitación para conseguir una **lata de comida, dos botellas de vino, tres botes de píldoras adormecedoras, tres botiquines** y un **trozo de fotografía.** Vuelve a salir por la puerta por la que entraste.



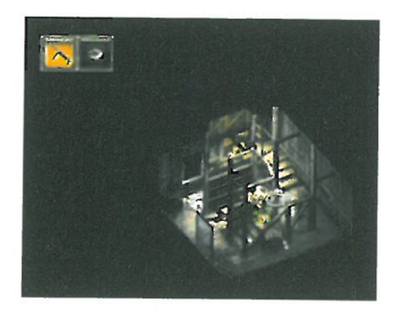
■ Ahora tu camino es relativamente fácil: ve arrastrándote por el borde del hielo, pegado al submarino, en dirección contraria a donde está el Artificiero, hasta alcanzar una casa de madera de la que sale humo blanco.



Resguárdate en la pared que da al submarino. Verás que hay un oficial que pasea arriba y abajo por la pared opuesta: ése es tu primer objetivo. Lanza un paquete de cigarrillos junto a la puerta del edificio y aprovecha la distracción del nazi para dejarle inconsciente y atadito. Deshazte de él tirándolo al agua helada. Ahora le toca el turno a los dos guardias que están hablando. Usa otra vez el truquito del paquete de tabaco para atraer al que está de cara al submarino y dejarle K.O. Verás que es un oficial y que tiene la **llave** que necesitas. Lánzalo al agua y ocúpate de su compañero, que al estar de espaldas te lo pone chupado.



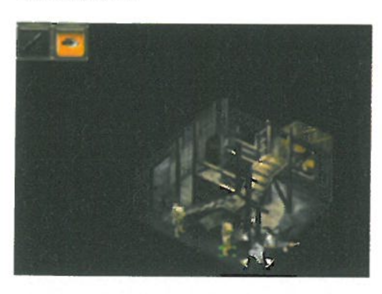
■ Entra en la casa de madera con la llave que acabas de robar y con un arma de fuego a mano. Acaba con los dos nazis que están dentro y seguramente el ruido llamará la atención de un tercero que bajará las escaleras. Sin embargo, no te será demasiado difícil quitarle de en medio a base de plomo. Sube por donde él bajó y usa las escalerillas para acceder al piso superior.



■ Allí arriba podrás encontrar al Boina Verde, al que liberarás cuando hables con él. Como a partir de ese momento será seleccionable, abre con él la caja de madera de la estancia para hacerte con un **cuchillo**, una **pistola**, un **control remoto**, una **botella de vino, tres botiquines** y **ropa de abrigo aliada**. Y ya puestos, que el Buzo te pase también el señuelo.



■ Ya con tu añorado Boina Verde en las manos y la ropa de abrigo puesta, baja con tus dos comandos las escaleras y agénciate alguna de las armas de los soldados que antes mató el Buzo. Sal de la casa con ambos y fíjate que, un poco más allá, hay una pequeña colina de nieve tras la que se oculta un globo aerostático custodiado por unos cuantos soldados. Lleva hasta allí a tus soldados. Verás un soldado que camina arriba y abajo: cuando esté más cerca de vosotros y os dé la espalda, haz que el Buzo le lance su cuchillo. Ahora haz que el Boina Verde se acerque para eliminar al soldado que permanece inmóvil junto a la colina de nieve. Tíralos a ambos al agua helada.



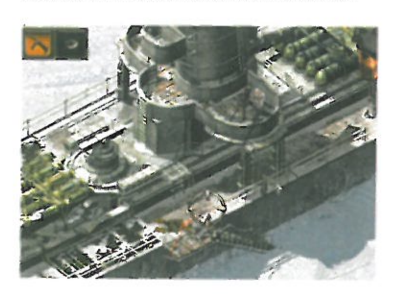
■ Con el Boina Verde a resguardo, haz que el Buzo tire un paquete de cigarrillos frente a la colina de nieve. Retírate, porque éste atraerá a un guardia que te verá si estás muy cerca. Cuando lo tengas a tiro, lánzale tu cuchillo. Recupéralo y tira el cadáver al agua, pero con prudencia para que no te pillen. Ahora puedes encargarte a base de tiros de los dos soldados que custodian el globo, pero deja sus cadáveres junto a la colina de nieve porque el ruido atraerá a una patrulla. Lo ideal es que los ataques con el rifle alemán para matarlos de un disparo, pero los tiros atraerán a un par más de nazis que bajarán del barco de al lado. Acaba con ellos también con el rifle (si en ese momento aparece un punto de mira sobre ti, corre hasta que éste desaparezca). Deshazte de los cadáveres, como siempre.



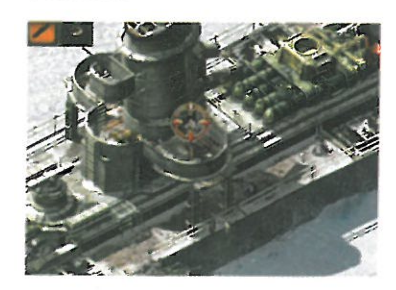
■ Es hora de hacer una pequeña incursión en el destructor que tenemos al lado. Controlando al Boina Verde, tenemos que subir por la pasarela más cercana del barco y acercarnos al extremo del mismo más cercano al globo. Allí veremos apostado a un francotirador que eliminaremos de un cuchillazo. Si cogemos su cadáver antes de que aparezca el guardia que patrulla la cubierta, podremos tirar su cuerpo a las aguas heladas sin que nadie nos vea.



■ Ahora mata al guardia molesto de antes cuando te dé la espalda, y deja su cadáver donde nadie pueda verlo. Sigue adelante por la cubierta hasta que veas a otro guarda, al que no te queda más remedio que eliminar de un tiro de rifle. El ruido atraerá a los soldados que hay cerca, pero podrás eliminarlos fácilmente ya que subirán por la escalerilla del barco. Cuantos más vengan, menos tendrás que eliminar más tarde, así que no te cortes en montar follón con tu arma.



■ Antes de bajar del barco, hay que sacar de en medio a los tipos que usan las metralletas del destructor, así que sube los tramos de escalerillas que dan a la plataforma donde están apostados. Mátalos a ambos de un cuchillazo y deja sus cadáveres allí mismo. Baja de nuevo a la cubierta.



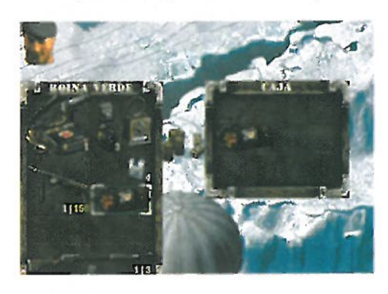
■ Baja ahora la pasarela (la que no da al globo, claro): si antes jugaste bien tus cartas, toda la parte de delante del destructor estará totalmente vacía de soldados. Enfrente tuyo verás una plataforma de hielo donde descansan unos barriles y unas cajas de madera. Al lado verás una placa de hielo que te permite cruzar las aguas heladas, y al otro lado dos guardas vigilando, uno encima de la plataforma helada y otro a ras de suelo. Mata al que está a ras de suelo y después al que está encima. Como siempre, vendrás más soldados, pero si usas el hielo como escudo no te será difícil eliminarlos a todos.



■ Junto a la plataforma de hielo verás un montón de nieve que limita con la pantalla. Arrástrate por el pasillo que forman la nieve y el límite de la pantalla, y al otro lado verás a un guardia que patrulla arriba y abajo. Pégale un tiro, lo que quizá atraiga a los soldados que controlan el avión (si no es así, sencillamente ve tú a provocarlos). Al ser pocos, te será fácil eliminarlos.



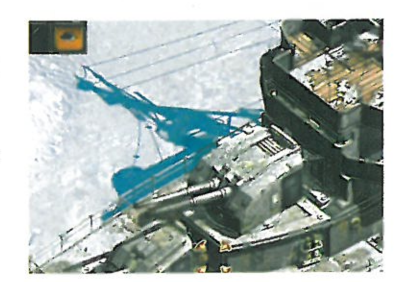
■ Selecciona al Buzo y haz que se monte en el globo aerostático. Pasa el destructor y aterriza con el globo al lado de la plataforma de hielo, por la cara que no da al avión. Ahora abre las cajas de madera que hay sobre la plataforma, donde encontrarás varios explosivos: **tres granadas, cuatro bombas** y **dos bombas con activador.** Repártelos entre los dos comandos y vuelve al lugar de partida del globo (si no te caben, puedes hacer varios viajes, dejando los explosivos en el suelo para recogerlos más tarde).



■ Ahora es el momento de liberar al Artificiero. Toma al Boina Verde y, con un arma de fuego en la mano y un buen puñado de botiquines en el bolsillo, ve al campamento donde el experto en explosivos está encerrado y acaba con todos los soldados nazis que por allí pululan (si hace falta, el Buzo puede echar una mano). El Artificiero puede salir ya de su tienda y encaminarse a la segunda que hay en dirección al destructor (antes de que el marcador de frío se agote y le provoque una congelación), donde verá una caja en la que podrá agenciarse **dos granadas**, una **botella de vino**, **tres botiquines**, una **lata de comida** y **ropa de abrigo aliada**. Ponte la ropa ya mismo y sal con tus compañeros.



■ Con los tres comandos reunidos, sube al destructor por la pasarela que usó el Boina Verde para ascender antes. Sigue por la parte de la cubierta en la que estás (en dirección a las tiendas de campaña de donde

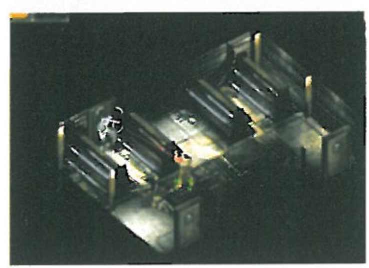


acaba de salir el Artificiero), hasta pasar la torre que tiene al lado el mástil mayor del barco. Verás dos cañones, uno simple y uno doble. En la base del doble, cara al simple, verás una pequeña puerta un poco oculta en las sombras. Entra allí con el Boina Verde y cárgate a los dos guardias. Ahora pueden entrar también tus compañeros.

■ Cruza con el Boina Verde la única puerta accesible aparte de la de salida. Puedes matar fácilmente con el cuchillo al guardia y al mecánico que allí esperan. Junto a la puerta habrás visto un cuadrado negro, que en realidad es una escalerilla que baja. Asómate al hueco y espera a que el soldado que patrulla te dé la espalda para bajar y matarlo de un cuchillazo, con cuidado para que los dos soldados que parlotean en la pequeña habitación no te vean. Al otro lado de la habitación, junto a otro hueco negro, verás una puerta. Atraviésala y mata rápidamente a tiros al mecánico y al soldado que allí esperan. Eso llamará la atención de los soldados cercanos, que se verán atrapados en una trampa sin salida por la forma de la habitación.

■ Ahora que la sala anterior está un poco más despejadita, abre la caja de madera de la habitación donde estaban los dos soldados parlanchines para agenciarte una **bomba con activador**, una **bomba**, **dos granadas** y una **ampolla de veneno.** Coge un arma de fuego y atraviesa la única puerta que no has atravesado de la habitación. Aparecerán un buen puñado de soldados, pero como estás en un pasillo estrecho sus ataques son prácticamente individuales, así que es bastante fácil deshacerse de todos. Una vez muertos, mira en la habitación del final del pasillo, ya que encontrarás al capitán aliado nuevamente atado (este pobre hombre debe tener complejo de morcilla).

Habla con él para desatarle y que te dé nuevas instrucciones. Antes de irte, registra las habitaciones para reunir un pequeño botín formado por una **ampolla de veneno, seis botes de píldoras adormecedoras, tres botellas**

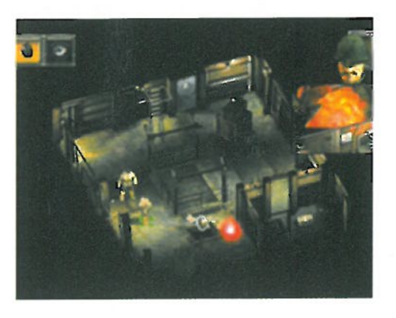


de vino, **tres latas de comida, seis botiquines, dos bombas, dos piezas de ropa de abrigo aliada, cinco granadas**, una **ampolla de veneno**, un **paquete de cigarrillos** y un **trozo de fotografía.**

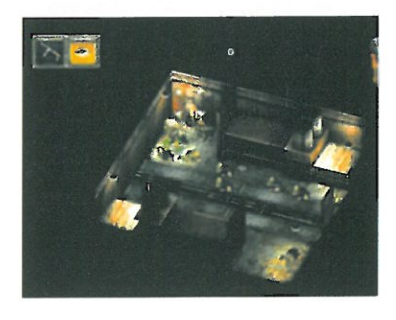
■ Cruza la puerta del final del pasillo para llegar a una habitación llena de armarios, donde podrás agenciarte **seis latas de comida, tres botiquines, tres botes de píldoras adormecedoras, tres granadas**, una **bomba**, una **botella de vino**, un **paquete de cigarrillos, dos ampollas de veneno**, un **rifle alemán** y un **trozo de fotografía.**



■ Vuelve a la habitación de partida. Haz que el Artificiero se una al Boina Verde y lance unas cuantas granadas por el hueco de la escalerilla que está enfrente a aquél por el que ha bajado. Ahora el Boina Verde puede bajar y acabar con los soldados que aún se mantienen en pie. El ruido puede atraer a unos cuantos nazis de la zona, pero no te será nada complicado eliminarlos. Busca entre los caídos hasta encontrar a un soldado con una **llave** que vas a necesitar ya mismito. Si abres la caja de madera, encontrarás **cinco botiquines**, una **ganzúa**, una **pistola,** una **jeringuilla** y una **botella de vino.**



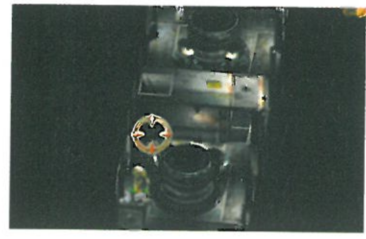
■ Abre la puerta que te obliga a usar la llave y te encontrarás con la tripulación del submarino, además de con el Espía y el Ratero. Habla con todos ellos para liberarlos, y el Espía te dará nuevas instrucciones. Dale ropa de abrigo aliada a tus dos compañeros y repárteles sus pertenencias. El Espía puede agenciarse un uniforme enemigo y un arma por si necesita camuflarse.



■ Después de tan emotiva reunión, es hora de continuar la misión. Sal a la habitación anterior y ve hacia las dos puertas del otro extremo. Ahora toca cruzar la de la derecha. Llegarás a la sala de máquinas: tú sigue andando en línea recta hasta dar con otra puerta. Crúzala y mata al mecánico que allí trabaja. Atraviesa la habitación a rastras y podrás matar tranquilamente al otro mecánico antes de salir de esa sala. Ahora sube la escalerilla que da a una plataforma elevada: en ella hay una puerta que debes cruzar para eliminar, en una parte de la sala, a un soldado y a un mecánico y en otra (tras pasar dos puertas) a un soldado que patrulla.

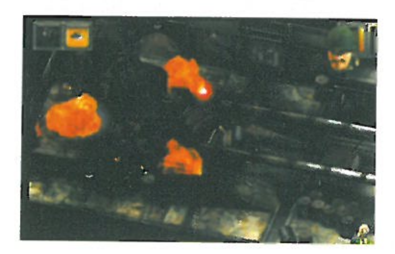
■ Lleva al Artificiero a la sala que el Boina Verde acaba de limpiar de soldados. Tu experto en explosivos debe colocar sendas bombas en las maquinarias cilíndricas de los extremos de la habitación, que mueven dos de los cañones del barco. Cuando hayas terminado, vuelve a la sala de máquinas. Repite ahora la operación





con el motor del destructor. Un buen bombazo y será historia. Ahora puedes ya volver a la habitación anterior.

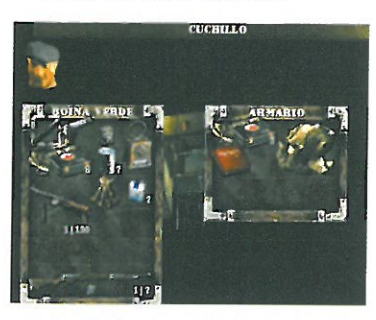
■ Sube con tus comandos los dos tramos de escalerillas hasta llegar a la sala donde empezaste tu periplo destructor abajo. El Artificiero debería cruzar la puerta que hay junto al hueco oscuro por el que habéis subido y encontrará una maquinaria cilíndrica bastante familiar. Ya sabes lo que toca: bomba y otro cañón que se va sin remedio a paseo.



■ Con el Boina Verde de nuevo en tus manos, cruza la puerta que verás a un lado de la sala, la cual da a una especie de pequeña habitación oscura. En realidad esa 'habitación' es una escalera que da a otra sala, donde se te cruzarán tres soldados fáciles de eliminar a base de rifle. En la pequeña sala de donde salió uno de ellos verás un armarito en el que podrás pillar **tres botiquines, ropa de abrigo aliada** y un **trozo de fotografía.** Ahora sube la siguiente escalera.

■ Estás en la sala de mandos, y lo primero que verás es a un guardia a tu lado. Un cuchillazo hará que muera sin el menor ruido. Tendrás que subir otra escalera para llegar a la zona de mando en sí, y verás además que es muy fácil acabar con los tres oficiales a base de navajazos y sin llamar la atención. Abre el cajón de la mesa donde uno de los recién muertos estaba escribiendo y encontrarás, además de **tres botiquines,** los **códigos de Enigma**, los **cilindros de Enigma** y, por supuesto, la misma **máquina Enigma**. Hazte con todo y vuelve con tus compañeros.

■ Ahora hay que despejar el camino de huida. Saca al Buzo a la cubierta del destructor y que elimine al guardia que verá oteando a un extremo. Con cuidado de los soldados que aún patrullan por el hielo, deberás ocultar el cadáver. Sal del barco por la plataforma por la que subiste a todos los comandos y dirígete a la zona de las tiendas de campaña. Entra en la cabaña de madera que tiene una larga antena encima. Ahí dentro encontrarás una radio que debes usar para



comunicarte con el alto mando aliado. Cuando acabes sal, y un poco más arriba, detrás de unos bloques de hielo, verás a dos guardias patrullando. Si te fijas, hay un momento en que un enorme bloque se interpone entre ambos, y es el momento perfecto para eliminar a uno sin que el otro se percate. Al siguiente simplemente tendrás que pillarle de espaldas. Puedes tirar los cadáveres al agua helada en la que nadan los pingüinos y, de paso, acabar de un tiro con el guarda del otro lado del hielo.



■ Ya es hora de que todo el mundo, excepto el Boina Verde y el Espía, se monten en el submarino. En cambio, estos dos comandos (imaginando que el Boina Verde todavía conserva en su poder todas las partes de la máquina Enigma) deben subir a bordo del avión que recordarás que estaba cerca de la plataforma de hielo donde te hiciste con los explosivos. Sólo te queda disfrutar de la secuencia de vídeo que cierra esta misión.



MISIÓN DE BONUS 3

Comandos disponibles: Boina Verde, Buzo, Artificiero, Francotirador, Conductor

Objetivos
Escapa por la carretera con todos tus hombres en el vehículo

Objetivos secundarios
Neutraliza al francotirador
Neutraliza a los granaderos

■ Tus comandos están escondidos detrás de una pila de troncos: selecciónalos a todos a la vez (todos con la pistola en la mano), haz que se tiren al suelo y pega un tiro al aire. Los soldados nazis vendrán todos en tromba por el mismo lado: dispárales sin cesar y en un momento estarán todos muertecitos. Si has tenido alguna baja en tus filas, no te preocupes: junto al vehículo anfibio que hay al lado del río hay una caja de madera que contiene **cinco botiquines, cuatro granadas de gas** y **tres cócteles molotov** (pásale estos últimos al Conductor). Hazte con las armas que valgan la pena de los soldados muertos y monta a tus comandos en el vehículo.

■ Antes de cruzar el río hay que eliminar al francotirador que espera al otro lado. Lleva a tu Francotirador a las rocas con maleza que hay junto a la cala donde está el vehículo anfibio y, desde allí, de pie, apunta al nazi y atraviésale el cráneo de un tiro. Espera a que se calmen los ánimos en aquella parte del río.



■ Monta a todos tus comandos en el vehículo anfibio y llévalo hasta la mitad del río. Allí, haz que el Francotirador se baje y siga nadando por el río hasta que encuentre una segunda orilla (no aquélla en la que mató a un francotirador). Ponlo de pie entre la maleza, a resguardo de miradas, y usa su punto de mira para acabar con el francotirador y el granadero que se esconden al otro lado del camino, junto a un montón de troncos. Otro soldado acudirá a ver qué pasa, así que mejor que lo silencies antes de que dé la voz de alarma. Vuelve de nuevo al vehículo anfibio.

■ Ahora le toca el turno al Boina Verde. Haz que nade hasta la misma playa que el Francotirador y, agachado en la arena, que lance un paquete de cigarrillos a lo lejos. Un soldado que está escondido entre la hierba lo verá e irá a por él, momento que debes aprovechar para acuchillarlo sin piedad. Tira su cadáver al río y vuelve al vehículo.

■ El Conductor también debe hacer su aportación a la masacre. Una vez salga de la orilla acostumbrada, debe seguir el camino asfaltado hasta encontrar, junto a los árboles, un montón de troncos tras el que se ocultan dos soldados. Mantenlo allí a cubierto y espera a que la patrulla que va dando vueltas por ahí se acerque. Lánzales entonces todos tus cócteles molotov para matar todos los que sea posible. Aprovecha la confusión para huir al vehículo anfibio.



■ El Boina Verde, rifle en mano, puede hacerse perfecto cargo de los supervivientes y dejar la orilla limpia de enemigos. Cuidado, porque cerca del camión que está al final del camino, verás dos soldados disparando con los que puedes acabar fácilmente.

■ Lleva el vehículo anfibio hasta la orilla y sigue el camino hasta llegar al camión que obstruye el paso. Haz que el Boina Verde lo quite del camino y que aparte también los barriles rojos. Ahora ya puede subirse al vehículo anfibio junto con sus compañeros y seguir camino arriba hacia el final de esta misión de bonus.

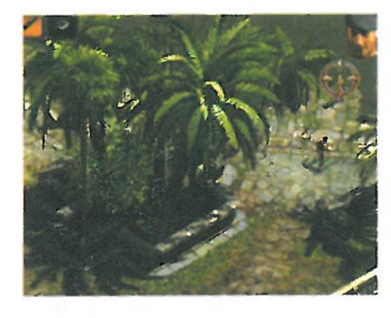
MISIÓN 4: OBJETIVO: BIRMANIA

Comandos disponibles: Boina Verde, Francotirador, Conductor, Ratero

Objetivos
Rescata al líder espiritual
Recluta a los Ghurkas
Utiliza la radio con un ghurka
Elimina al tirano
Monta a los comandos y al líder espiritual en la barcaza

Objetivos secundarios
Ninguno

■ Muy cerca de donde comienzas, mirando al río, verás a un soldado japonés en una especie de plataforma. Acércate a él con el Boina Verde sin hacer ruido y acuchíllalo. El compañero que tiene cerca te verá, así que retírate discretamente y aprovecha el momento en que vaya a examinar el cadáver para eliminarlo también. Coge sus **rifles japoneses** y echa los cadáveres al río.



■ Vuelve a donde están tus compañeros y anda en dirección contraria al puente, con las palmeras a tu derecha para tener resguardo visual. Junto a una farola verás a un guardia que te da la espalda y al que puedes eliminar fácilmente. Llévate enseguida su cadáver a buen resguardo. Al otro lado de la palmera junto a la que estaba, sobre unas escaleras que dan al río, verás a un soldado de espaldas. No le ataques aún. En lugar de eso espera a que su compañero que patrulla muy cerca de él mire hacia otro lado. Coge su cadáver rápidamente y escóndelo. Después podrás terminar tranquilamente con el patrullero japonés.

■ Ahora el Francotirador puede demostrar sus habilidades. Colócalo junto a las escaleras que llevan al agua y usa su punto de mira para aniquilar al



guardia que patrulla en el templo que hay justo al otro lado del río. Una vez cumplida su misión, puede esconderse junto a sus compañeros.

■ El Boina Verde vuelve a hacerse cargo de la situación. Cruza con él el río hacia las escaleras que llevan al templo donde el Francotirador acaba de matar a un soldado. Al salir, verás a tu lado a un guardia al que es fácil eliminar y tirar al río. Un poco más adelante verás un puente curvo y al lado, una escalera con un guardia. Eliminarlo es cuestión de paciencia: espera a que se ponga a encender un cigarro y cárgatelo antes de que pueda reaccionar. Deshazte de su cadáver y sube las escaleras hacia el templo. Allí dentro podrás hablar con el líder espiritual, que te dará nuevas instrucciones.



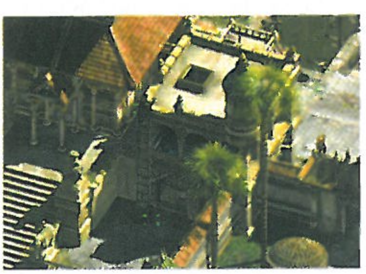
■ El Ratero puede desanquilosarse entrando en acción. Llévalo hasta la escalera por la que antes subió el Boina Verde y hazlo trepar por el muro de al lado, el que tiene la barandilla rota. Usa la escalera de cuerda para que el Boina Verde pueda subir también allí arriba. Usa la escalera de mano que verás pegada a la pared que hay junto al templo donde está el líder espiritual para llegar al tejado.

■ Baja con el Boina Verde por el hueco de las escalerillas que hay en el centro del tejado. En la sala a la que llegas hay un soldado al que es fácil eliminar cuando te dé la espalda. Al lado verás



una habitación donde discuten dos japoneses: abre la puerta disimuladamente y cárgatelos de un par de tiros. En el centro de la sala principal verás un agujero negro, que es en realidad otra escalera que debes bajar. Allí encontrarás un largo pasillo con varios soldados aliados, que son los Ghurkas que estabas buscando y que a partir de ahora serán seleccionables.





■ Vuelve ahora al tejado y baja por la escalera por la que subiste antes. A tu lado verás un Buda gigante al que puedes llegar por un portal que tienes muy cerca. Lo vigila un soldado que puedes matar fácilmente. Escóndete con rapidez y el compañero que hace guardia en otra puerta se acercará a ver qué pasa, momento en que puedes matarlo sin que le dé tiempo a decir nada. Esconde sus cadáveres.



■ Pasa por la puerta cercana al portal que custodiaba el soldado japonés que antes has matado en segundo lugar (justo enfrente de la estatua de Buda). La sala está dividida en cuatro habitaciones y una de ellas es a la que has accedido tú. Primero mata al guardia que está solo en una habitación cuando esté de espaldas, y después al tipo que hojea un libro en la biblioteca y está totalmente despistado. En la última sala no te queda más remedio que abrir la puerta y liarte a tiros: como son tres, no te costará nada eliminarlos. Con el ruido, bajarán unos cuantos soldados más por la escalerilla que hay en el centro,



pero es obvio que te será fácil pillarlos por sorpresa. Registra las librerías y los cajones para agenciarte **cinco botes de píldoras tranquilizantes, cinco botiquines, cinco botellas de vino**, un **paquete de cigarrillos,** unos **prismáticos, tres granadas de humo, tres granadas de gas** y **dos trozos de fotografía.**

■ Tienes que ir al edificio que está justo detrás del que estás, así que pasa por el portal cercano. Desde la escalera a la que llegas, observa al guardia que patrulla por debajo y atácale cuando te dé la espalda. Deja su cadáver en el suelo, cerca del río, y un compañero del muerto se acercará a ver qué ha pasado, momento que deberás aprovechar para apuñalarlo también. Echa sus cadáveres al río cuando nadie te vea. Frente a la escalera por la que has bajado, verás otra más pequeña que deja al borde del río. Justo a su lado hay un pequeño edificio ligeramente elevado: ahí es donde debes entrar, pero un guardia chafardero te lo impide desde una escalera un poco lejana. Para deshacerte de él, lanza un paquete de cigarrillos a la acera que bordea el río y mátalo cuando vaya a recogerlo.





■ El camino ya está libre, pero antes haremos una pequeña incursión en el edificio frente al que matamos a los dos primeros guardas, el que tiene una corta escalera que da a la puerta. Entra con un arma de fuego y dispara contra los soldados que pululan por el edificio: hay un buen montón, pero los pasillos son estrechos y no es demasiado difícil encargarse de todos. Una vez te hayas encargado de ellos, abre el arcón que hay en una de las estancias para pillar **cinco botiquines**, una **lata de comida, tres botellas de vino,** una **escalera de cuerda** y un **trozo de fotografía.**

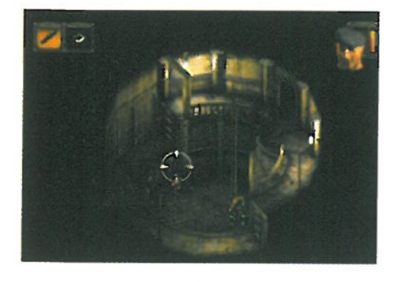




■ Ahora sí, entra en el edificio que te indicábamos antes, pero no por la entrada sin puerta, sino por la más pequeña que tiene una puerta gris. Noquea al soldado que allí hay y átalo para después hablar con el hombre gordo de la habitación. Él te dará permiso para coger las armas que están en las cajas de madera que tienes delante: llama al Ratero y reparte entre los dos el armamento que allí está. Ve con ambos al refugio de los Ghurkas y reparte entre ellos las armas que acabas de pillar.



■ Reúne ahora a todos tus comandos delante del Buda gigante, y aprovecha la ocasión para que el Ratero recoja su escalera de mano. Entra en el Buda con el Boina Verde y verás un guardia fumando de espaldas no muy lejos de ti. Aniquílalo cuando el que patrulla en el foso esté de espaldas. Baja por la escalerilla de piedra cuando ese patrullero vuelva a estar despistado y mátalo antes de que se dé la vuelta. Eliminar al soldado que arregla algo en el suelo no te supondrá ningún problema.

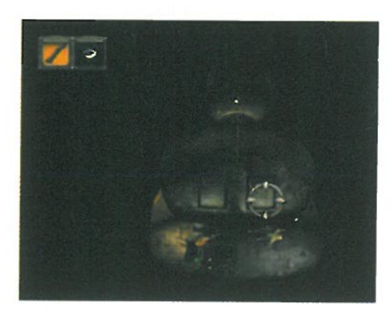


■ En la pared que hay justo frente a la puerta por la que entraste verás un boquete. Atraviésalo y elimina a los dos trabajadores que hay allí. Aquí no hay nada interesante, así que vuelve a la sala principal.



■ Sube por la escalera de madera que está justo en el centro de la estancia. Mata de un tiro al soldado que está en el primer nivel y sus dos compañeros de arriba bajarán a ayudarle, lo que te pondrá mucho más fácil acabar con ellos con toda la comodidad del mundo. Ahora que Buda ya tiene sus entrañas limpitas, puedes volver con tus compañeros.

■ Lleva a tus comandos detrás del Buda gigante y junto a las palmeras verás a un soldado haciendo guardia. Con el Boina Verde arrastrándose pegado a la baranda que tienes a tu espalda, no te será difícil pillarlo *in fraganti*. Esconde su cadáver y entra en el edificio que protegía. Usa la escalera de mano que te lleva al piso de debajo y mata al soldado que está de

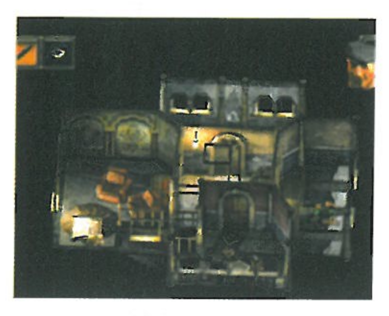


espaldas. Una vez allí, dispara al aire con la pistola y el soldado que pulula arriba bajará a ver qué pasa. Te será fácil pillarlo en plena bajada de un tiro de fusil. Sal del edificio.

■ Entra en el edificio que está justo al lado, por la puerta que mira hacia el Buda gigante. Ve pegado a la pared y no te entretengas, porque hay un francotirador cerca que puede pegarte un tiro. Ya dentro, aniquila rápidamente al guardia que te encuentras antes de que te vea. Oculta su cadáver y espera a que el soldado que patrulla por el pasillo te dé la espalda para acabar con él. De momento ignora a los tres soldados de la habitación y sube las escaleras.

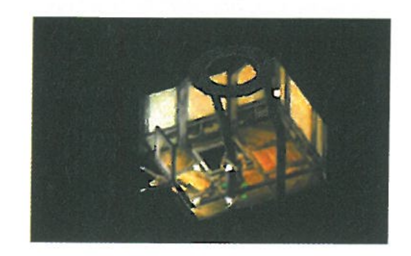


■ Enfrente encontrarás a un soldado mirando por la ventana: quitarlo de en medio está chupado. En una de las habitaciones verás a un guardia que va paseando hasta que para a fumarse un cigarrillo: ése es el momento perfecto para matarle. Tampoco te será muy difícil acabar con el pardillo que está



durmiendo. Pasa también de los dos japoneses y sube por la escalera de madera hacia el siguiente piso.

■ Aquí hay demasiados soldados, así que sube la siguiente escalera. Elimina rápidamente a los dos francotiradores que te encontrarás con sendos cuchillazos y hazte seguidamente con su munición para pasársela al Francotirador. Vuelve ya a la primera planta.



■ Pon al Boina Verde a buen resguardo y lleva al Conductor hacia donde está. Pásale las granadas de gas y, con él seleccionado, abre la puerta de la habitación donde pululan los tres soldados y echa dentro una de las granadas. Una vez ahogados, átalos bien ataditos y mira en los armarios para pillar **cinco botiquines**, **tres latas de comida**, una **granada de gas, tres granadas de humo, cuatro cócteles molotov**, una **botella de vino**, unos **prismáticos**, una **pistola** y un **trozo de fotografía.** Subid las escaleras hacia el segundo piso.



■ Repite la misma operación de antes con los dos soldados que juegan a las cartas, pero esta vez con un cóctel molotov. Si alguno de ellos sobrevive, remátale a tiros. En la habitación en la que apareces al subir la escalera verás una puerta que da a los balcones: haz que salga el Boina Verde y se cargue a los dos francotiradores que encontrará de sendos cuchillazos. Hazte con su munición para tu Francotirador. Es muy probable que algún guardia (o algunos) te vea y se acerque a chafardear, pero te será fácil pillarle por sorpresa cuando aparezca por la puerta y dejarlo K.O sin levantar ninguna sospecha. Ahora ya puedes volver con tus compañeros.



■ Justo enfrente de la casa de donde acaban de salir el Boina Verde y el Conductor verás a dos guardas apostados a los lados de un gran arco. Acerca al Francotirador y quítalos de en medio con su punto de mira. Ahora el Boina Verde puede ir al otro lado de la casa y matar limpiamente al guardia solitario que vigila una puerta. Cerca del guardia que acabas de eliminar hay un puente, y al lado un pequeño edificio en cuyo piso superior se esconde un francotirador (usa el detector de enemigos del menú de **Select** para verlo). Usa tu Francotirador para quitarlo de en medio.



■ Que ahora el Boina Verde entre en el edificio donde acabas de eliminar al francotirador. Mata al soldado que pulula en el piso de abajo y



recoge la **munición del francotirador** para tu compañero. Cuando acabes, sal de allí.

■ Más o menos has limpiado la zona, así que ahora entra con el Boina Verde en el edificio que está al lado del gran arco cuyos guardias eliminó el Francotirador (lo reconocerás porque tiene una pequeña parcela de hierba al lado con un par de palmeras plantadas). Elimina al soldado que está de espaldas, y para que salga el que está limpiando su arma detrás de un biombo, golpéalo. El japonés irá a ver qué ha pasado con su compañero, momento más que indicado para eliminarlo. Mira en el armario de la habitación para pillar **cinco botiquines** y un **trozo de fotografía.**



■ Sube la escalerilla fusil en mano y, en cuanto llegues arriba, dispara sin piedad a los tres japoneses que están allí trabajando en la radio. Ahora tienes que ir a buscar a uno de los Ghurkas y llevártelo para que se quede junto a la radio, esperando tus instrucciones para usarla en el momento preciso (sólo un Ghurka puede utilizarla).



■ Se acerca el momento culminante de esta misión, así que hay que hacer un poco de limpieza. El candidato perfecto es el Francotirador, que puede ir eliminando a los soldados que hayamos pasado por alto en todos los escenarios exteriores desde posiciones alejadas (y más seguras). Es una misión larga y pesada, pero necesaria. Intenta no dejarte ningún japonés en pie.



■ Ahora debes ir a la caza y captura del ítem. Con el Boina Verde seleccionado, cruza el arco donde el Francotirador mató a los dos guardias, camino al puente que cruza al río. Justo al lado del arco verás una puerta anaranjada que debes cruzar. Mata con el fusil a los dos soldados que limpian sus armas y se acercará el que patrulla al lado, que podrás matar fácilmente. Registra los armarios para pillar **dos rifles japoneses**, **tres palas**, un **trozo de comida para peces** y un **trozo de fotografía.**



■ Ahora sube la escalerilla de madera que hay en esa misma habitación. Hay dos soldados, pero tú estás cubierto por una pequeña estantería... aunque no por mucho tiempo, ya que uno anda arriba y abajo. Cárgatelo de un tiro y haz lo mismo con su compañero cuando se acerque. Mira en la estantería para hacerte con **tres botiquines, cinco botes de píldoras adormecedoras** y un **trozo de fotografía**. Baja de allí y fíjate en que al final de la estancia, tras los suaves



escalones, hay otra escalera de madera. Súbela y acaba con el soldado estirado en el suelo. Recoge algo del armamento de los muertos y sal del edificio.



■ Cerca de ti verás una escalera. Baja por ella y llegarás a un edificio bastante grande que está situado justo al lado de donde hablaste con el hombre gordo. Entra en él y te encontrarás en una gran sala con tres soldados. Escóndete en una esquina y espera a que el que está patrullando no pueda verte para terminar con el japonés inmóvil que te encontraste de frente al entrar. Oculta su cadáver. No te debería ser difícil pillar al patrullero cuando te dé la espalda y ocultar después su cuerpo. El tercer soldado también es fácil de eliminar: acércate a él por el pasillo que tiene al lado y no te podrá ni oler. Ahora sube por cualquiera la de las dos escaleras que hay a los lados de la estancia.





■ Aquí necesitarás la ayuda del Conductor, así que llévalo junto al Boina Verde. Este último debe encargarse del guardia que patrulla tras las escaleras y del soldado durmiente que hay en esa misma zona. En cuanto al Conductor, debería echarle una granada de gas al grupo de japoneses que hablan delante de un cuadro, al lado de las escaleras, para después atarlos y amordazarlos a todos.



■ Sube las escaleras con el Boina Verde y te encontrarás con varios soldados repartidos en diversas habitaciones. No obstante sólo nos interesa uno: el que pasea por una habitación llena de estanterías. Mátalo y registra libremente la habitación para agenciarte **dos escaleras de cuerda, cinco botes de píldoras adormecedoras, tres palas, tres granadas de humo, tres cócteles molotov,** una **granada de gas, tres latas de comida, tres botellas de vino** y un **trozo de fotografía**. Ya tenemos todo lo que queríamos, así que sal del edificio.



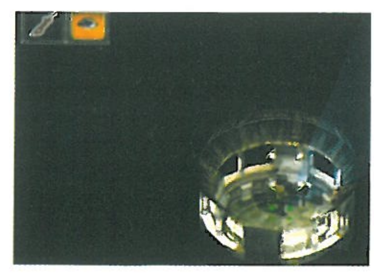
■ Cruza el arco, alejándote del puente, en línea recta y en dirección a las dos torres que presiden el siguiente puente sobre el río (¿recuerdas que el Francotirador mató a un colega de profesión en una de ellas?). Verás que al lado hay unas escaleras que llevan al nivel del río y, junto a ellas, un edificio en el que aún no hemos entrado. Pasa



por su puerta con el Conductor y noquea y ata al guardia que encontrarás. No te preocupes por los lamas, que te ignorarán completamente. Baja cualquiera de las dos escaleras que están a los lados de la estancia y tira un par de granadas de gas a los dos soldados que están apostados allí abajo. Registra el armario de la habitación donde están la mayoría de lamas para pillar **tres botellas de vino, tres granadas de humo, tres cócteles molotov, tres granadas de gas** y el último **trozo de fotografía.** Reúnete con tus compañeros.



■ Ahora viene el momento más delicado y decisivo de toda la misión. Debes reunir a todos tus comandos en la torre en que el Francotirador eliminó a su colega, junto al río.
A ellos debería unirse el líder espiritual. El Francotirador, cargado de ítems curativos, debe subir al piso superior, mientras sus compañeros y el líder espiritual tienen que esconderse en la planta baja. Entonces debes seleccionar al Ghurka que está junto a la radio y hacer que la use.



■ Rápidamente selecciona al Francotirador y haz que mire al exterior a través de la ventana opuesta a la que da al puente, ya que por él entrará todo un destacamento de soldados japoneses y no es cuestión de que le vean. Cuando veas acercarse un coche, cambia a la ventana opuesta y prepara el rifle: debes impactar de un tiro muy certero al tipo que anda junto al vehículo, el japonés que va vestido de azul y lleva una banda roja. No es nada fácil, ya que los soldados te verán enseguida y es muy probable que tengas que repetirlo un buen puñado de veces hasta que te salga bien.



■ Seguramente te habrán matado al Francotirador, pero no te preocupes: un botiquín y estará como nuevo. Espera a que los soldados dejen de entrar y salir y únelo a sus compañeros en cuanto puedas (eso sí, cubre la escalera con el Boina Verde y su cuchillo).
Probablemente tendrás que matar a un buen puñado de soldados: ten paciencia. Selecciona a todos tus comandos y al líder espiritual, sal por la puerta y dirígete corriendo a la barcaza, a la que debes subir sin perder un segundo. Si lo consigues, habrás completado también esta misión.



MISIÓN DE BONUS 4

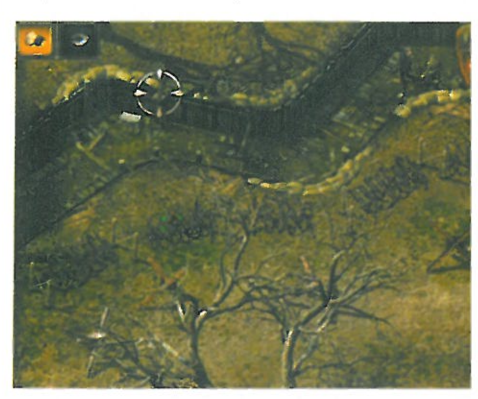
Comandos disponibles: Boina Verde, Francotirador, Conductor, Ratero

Objetivos
Escapa en el coche enemigo

Objetivos secundarios
Ninguno



■ Mueve al Francotirador a la casa derruida que está junto a la que se resguardan tus comandos. Aunque aparezca el punto de mira de un francotirador encima de ti, protégete con el muro exterior de la casa. Enfrente tuyo verás una trinchera con un francotirador mirando hacia ti. Pégale un tiro antes de que te mate él.



■ Cerca del francotirador que acabas de eliminar, verás un soldado trabajando con una caja metálica al lado. Ése es tu próximo objetivo, que tienes que alcanzar con el Ratero. Gatea bajo el alambre de espino, dale un golpe al soldado y usa tu ganzúa para abrir la caja y agenciarte unas **cizallas, dos cócteles molotov** y **cinco palas.** Noquea otra vez al soldado para que no moleste y vuelve corriendo junto a tus compañeros.





■ Pásale al Conductor las cizallas y los cócteles molotov. Éste debe acercarse a la misma zona por la que el Ratero cruzó el alambre de espino, pero cuidado porque los avances de nuestro chorizo preferido habrán puesto en alerta al enemigo. Espera a que todo vuelva a la normalidad y acércate a rastras. Corta el alambre de espino con las cizallas y usa los cócteles molotov y las granadas de gas (y un poco de cuerda de atar) para limpiar el camino de alemanes hacia el coche que hay un poco más adelante. No obstante, aún no te acerques: quédate oculto en las cajas que hay a medio camino.



■ Lleva a todos tus comandos junto al Conductor. En el edificio que tenéis al lado veréis un guardia en la puerta: que el Francotirador se lo cargue de un disparo. Un poco más allá verás a un soldado trabajando en unas cajas: mátalo y quizá se acerque otro soldado a ver qué pasa, pero no te será nada difícil eliminarlo. Ahora que el camino ya está despejado, no dudes ni un minuto y corre con todos tus chicos hacia el coche, que debes conducir camino arriba para terminar esta sencilla misión de bonus.



MISIÓN 5: EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI

Comandos disponibles: Boina Verde, Buzo, Conductor, Ratero

Objetivos
Rescata a Guiness
Consigue trampa explosiva
Localiza el punto de voladura llevando a Guiness a la maqueta
Coloca trampa explosiva

Objetivos secundarios
Rescata a los presos

■ Lo primero que debes hacer es dejar limpia de enemigos esta primera zona. Antes de nada, el Boina Verde debe encargarse de acabar sigilosamente con los dos soldados que patrullan cerca de la posición de tus comandos. Para mayor tranquilidad, puedes ocultar los cuerpos en la zona verde que hay entre las rocas situadas a la izquierda de tus compañeros. Seguidamente, dirígete con cuidado hacia la esquina de la empalizada del elefante. Allí debes esperar estirado a que el guardia llegue hasta cerca de tu posición y te dé la espalda para acabar con él con el cuchillo. Ocúltalo también junto a sus otros dos incautos compañeros.



■ Ha llegado el momento de pasar desapercibido robando uno de los **uniformes** a los japoneses. Con él puesto, dirígete hacia la parte situada más al este de esta localización. Allí encontrarás a un soldado tomando notas tranquilamente junto a un coche. Acaba con él vía cuchillo sin que te vean los dos japoneses que vigilan desde la torre. Almacena el cuerpo en el mismo lugar donde tienes los otros. El siguiente paso es evidente, vuelve a la torre de vigilancia y, primero, espera a que baje uno de los soldados para hacerlo desaparecer. Después tendrás vía libre para subir a la torre y pillar desprevenido al otro guardia. Ahora puedes darle la oportunidad al Ratero para que suba hasta la torre y abra la caja, ya que allí encontrarás un **subfusil, tres granadas de humo** y **tres cócteles molotov.**





■ Vuelve a controlar al Boina Verde. Entra en el edificio de la izquierda de la torre de vigilancia con cuidado de que no te vean los guardias que pululan por ahí fuera. Una vez dentro, acaba con los tres soldados, incluido el que toma notas cerca del bote. En el baúl que hay en esta sala encontrarás un **paquete de cigarrillos,** unas **cizallas** y un **trozo de fotografía.**



■ La empalizada del elefante es tu siguiente objetivo. Arrástrate por la parte norte con cuidado de que no te vea el japonés fumador que está en su interior. Continúa hasta situarte justo detrás de él y así podrás finiquitarlo sin riesgos. Su cuerpo lo puedes ocultar al fondo de la empalizada. Coloca el señuelo en la esquina situada más al norte de la empalizada. Ocúltate y actívalo, de forma que el soldado que vigila en el lado exterior de la empalizada baje para ver qué ocurre. Una vez esté dentro, sigue el procedimiento habitual para acabar con él.



■ Se acabó el ser sutil. Es hora de que el Conductor se estrene en esta misión, así que llévalo junto al Boina Verde en la empalizada. Su objetivo es tirar un cóctel molotov para acabar con los dos japoneses que conversan amigablemente en la zona norte. Sin embargo, la clave está en que el soldado que está un poco más arriba no dé la alarma cuando lo hagas. Para ello intenta tirar el cóctel justo cuando baje hacia el río. De esta manera, cuando se gire, acudirá para ver qué ha pasado y podrás acabar con él mediante otro cóctel. Posteriormente, haz que el Boina Verde retire los cuerpos calcinados y los esconda en la empalizada.

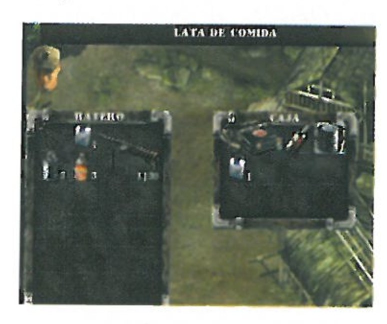


■ Recurre otra vez al Ratero, que debería abrir el cofre situado justo debajo de la casa en la que patrullaba el soldado que te has cargado antes con el cóctel molotov. Allí te harás con **cinco botiquines**, una **botella de vino**, un **paquete de cigarrillos** y una **lata de comida.** Ahora vuelve con el Boina Verde y entra precisamente en esa casa. El soldado de la primera habitación no te dará muchos problemas, y además aquí podrás encontrar un cajón que contiene un **garfio**, una **botella de vino**, unos





prismáticos, **tres cócteles molotov**, **tres granadas de humo** y un **trozo de fotografía.** Ahora abre la siguiente puerta y encárgate del guardia que patrulla por aquí. Para los dos siguientes, será mejor que llames al Conductor, ya que un cóctel molotov resultará bastante efectivo. Tirar por la ventana otro cóctel es el mejor sistema para acabar con el soldado que está fuera. Por último, que el Boina Verde se encargue del guardia que está arreglando el bote en el embarcadero. No olvides ocultar su cuerpo en la casa.





■ Hacia el norte, justo debajo del puente, se encuentra un soldado al que te será fácil eliminar. Oculta también el cuerpo en la casa, por si las moscas. Ahora tu objetivo es acabar con el soldado que está mirando al río en el embarcadero situado al norte, pero debes saber que justo detrás suyo hay otro guardia que no verás a no ser que gires la vista un par de veces. Con un poco de sigilo y tu buen amigo el cuchillo, acabarás con ambos enseguida.



■ Llegó el momento de tomar la zona superior (la que está antes del puente). Para ello pasa a controlar al Conductor y sube hasta allí reptando por el sendero situado justo encima de la empalizada del elefante. A continuación tira un cóctel molotov al soldado que está mirando hacia el río



justo al lado del raíl. Con esto (además de acabar con él) conseguirás que los otros cuatro soldados que pululan por aquí arriba acudan a ver qué ha pasado. Entonces será el momento de tirar otro cóctel para matar cuatro pájaros de un tiro. Tus cuatro comandos pueden ahora reunirse ahí arriba.



■ Deja que el Buzo se estrene reptando por el puente. A la derecha verás un guardia con el que podrás acabar fácilmente si lanzas un cuchillo. Oculta después su cuerpo. Si sigues avanzando por el puente pronto te encontrarás con unos barriles que ocultan un **trozo de fotografía**. Un poco más adelante encontrarás otro soldado japonés que debes finiquitar utilizando el mismo sistema que con el anterior.



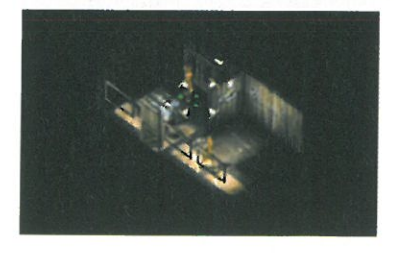


■ Permite ahora que el Boina Verde asuma el protagonismo. Alcanza el otro lado del puente reptando y ten cuidado con el japonés que patrulla por ahí. Tu objetivo es el soldado que está trabajando de cuclillas entre los dos pequeños barracones un poco más adelante, y deberás darte prisa si quieres acabar con él y ocultar su cuerpo en el pequeño barracón de la izquierda antes de que nadie se dé cuenta. Enfrente del otro barracón hay un cofre que sólo el Ratero puede abrir, así que deja al Boina Verde en un lugar seguro y trae a tu ladronzuelo para que abra el recipiente y obtenga unas **cizallas, tres botiquines**, una **lata de comida, tres granadas de humo** y un **cuchillo.**



■ Justo al lado de donde te encuentras verás cuatro barracones de prisioneros rodeados por una alambrada. Con el Boina Verde y las cizallas, corta la alambrada y entra en el barracón más grande, con cuidado de que no te vean los guardias que patrullan por ahí. En el armario encontrarás los **explosivos**, una **botella de vino, tres cócteles molotov** y un **trozo de fotografía.**





■ Seguidamente vas a tener que encargarte de los guardias que patrullan esta zona. Es algo complicado, pero deberías empezar por el que se para de vez en cuando a fumar un cigarrito en el lado del barracón del que acabas de salir. Si eres hábil, puedes dejar su cuerpo ahí y aprovechar que el que patrulla cerca de la puerta se acerque a ver qué



pasa para acabar con él también. Oculta sus cuerpos dentro del barracón (puedes tirarlos por la ventana) y haz lo mismo con el que se para cerca de la puerta, ocultando también su cuerpo.

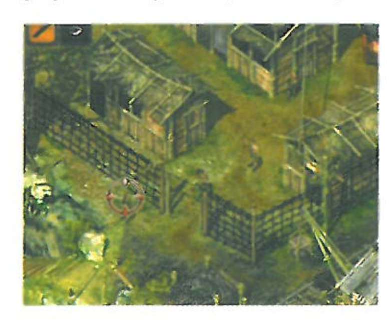
■ En la parte norte (por fuera de la alambrada) otro soldado patrulla en solitario. Acaba con él y deja su cuerpo por esa zona. Si las cuentas no nos

fallan, ahora sólo te queda por finiquitar el guardia que está en la puerta de la alambrada, así que ya sabes lo que toca.





■ Una vez despejado por completo el camino, entra en la cabaña situada más a la izquierda del recinto (a su lado permanece inmóvil un pobre prisionero). Allí hay dos salas y en la primera deberás encargarte rápidamente de un soldado y del guardia que patrulla para después lanzar sus cuerpos por la ventana. En el armario de esta primera sala podrás hacerte con una **lata de comida**, un **paquete de cigarrillos**, un **cuchillo**, un



trozo de comida para peces y un **trozo de fotografía**. Para finiquitar a los dos guardias de la segunda sala de este barracón puedes optar por la táctica del tiro limpio o por llamar al Conductor para que tire una granada de humo que te facilite las cosas. No te vendría mal reunir a todos tus soldados en la zona de los barracones.

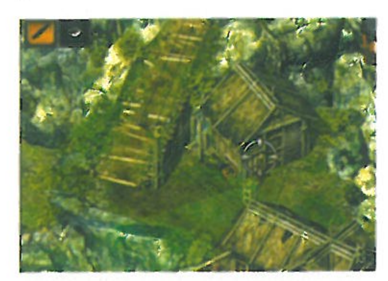


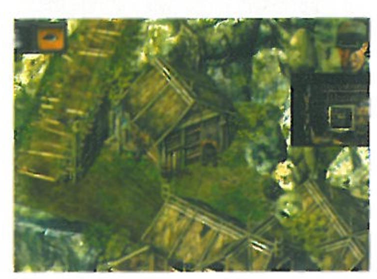
■ Como ya debes haber observado, a la derecha del lugar donde estaba el soldado trabajando agachado (el primero que te cargaste al llegar a este lado del puente) se encuentran unos cuantos soldados japoneses. Para deshacerte de ellos primero tendrías que acabar sigilosamente con los dos que están más alejados. Después los cócteles molotov del conductor y el apoyo del Boina Verde y el Ratero te permitirán hacer que el pelotón desaparezca antes de que nadie se dé cuenta de nada. El Buzo debe ahora encargarse de bajar por uno de los senderos que llevan al río



(el que está situado justo al salir del recinto de los barracones). Una vez llegue al final, un certero lanzamiento de cuchillo debería servir para acabar con el guardia que pulula por esa zona. Por supuesto, el río es un buen lugar para ocultar su cuerpo. Si sigues reptando por la orilla, debajo del puente, encontrarás otro soldado con el que utilizar el mismo sistema.

■ Deja que el Buzo permanezca oculto y pasa a controlar al Boina Verde. Con él debes bajar por el otro sendero (el que está junto al árbol) y pararte justo antes del soldado que vigila al lado de la pequeña cabaña. Debes aprovechar cuando mira hacia otro lado para ocultarte al lado de la cabaña y luego, cuando vuelva a girar la cabeza, atacarle rápidamente para dejarle fuera de combate sin que dé la alarma. Ahora haz que el Conductor y el Ratero bajen hasta dónde está el Boina Verde. El Conductor debe encargarse de lanzar un cóctel molotov por la ventana y el Boina Verde entrará después en la cabaña para acabar de un certero tiro con el oficial. En el armario de esta sala encontrarás **cinco botiquines, cuatro botes de píldoras adormecedoras** y un **trozo de fotografía**. Y si el Ratero se anima a utilizar sus habilidades, una caja te depara **tres palas** y unos **prismáticos.**





■ El siguiente edificio de este nivel alberga la radio. Lo primero es lo primero, acaba con el soldado que monta guardia fuera sin que te vean los que patrullan. Para evitar a estos, entra por la puerta lateral. En esta primera sala te será fácil deshacerte del soldado que se pasea por ahí. En la siguiente sala está la radio... y también dos japoneses a los que deberás disparar sin perder ni un sólo segundo. En esta misma sala verás una puerta por la que debes mirar. Justo cuando el guarda que patrulla te dé la espalda, sal y acaba con él. Luego oculta su cuerpo en la cabaña. Repite la operación con el soldado que vendrá a reemplazar al que te has cargado.





■ No, no nos hemos olvidado del Buzo. Vuelve con él y asegúrate de que cuenta con unas cizallas porque dentro de muy poco las va a necesitar. Fíjate en el fornido japonés que está dentro de una alambrada que protege dos pequeños barracones. Aprovecha cuando empiece a golpear como un loco el poste de la entrada para acercarte al soldado que se está bañando, dejarlo fuera de combate y tirar su cuerpo al río.

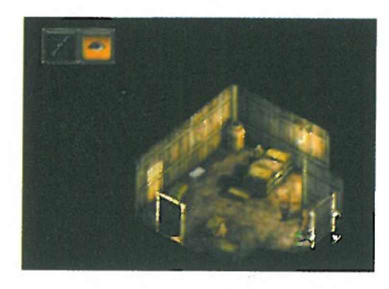


■ Por si no lo habías deducido aún, este tipo es el carcelero de Guiness. Sin embargo, a pesar de su aspecto, va a resultar fácil acabar con él... siempre que lleves las cizallas contigo, claro. Con ellas sólo tienes que cortar la alambrada situada detrás del carcelero y tirarle un cuchillo. No te olvides de registrar su cuerpo para hacerte con su **llave**. Ahora ya puedes hablar con el pobre coronel Guiness.

■ Vuelve con el Boina Verde, quien debe salir de la cabaña y bajar las escaleras hasta el final. Su objetivo es entrar en la puerta situada a la derecha de la cabaña de abajo, pero ten cuidado con el francotirador que acecha en una de las ventanas frente a las que debes pasar. Será mejor que pases por allí reptando para no acabar como un colador. Nada más abrir la puerta te las verás con tres soldados japoneses, así que date prisa en apretar el gatillo. Si llamas al Ratero, éste se encargará de abrir para ti el baúl que contiene **cinco botiquines**,



una **botella de vino, tres botes de píldoras adormecedoras, tres granadas de humo**, un **cepo** y unas útiles **cizallas.**



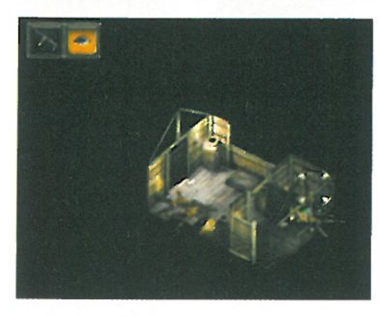
■ Abandona la sala por la otra puerta. Aquí podrás encargarte del francotirador, aunque será mejor que ocultes su cuerpo. Los tres soldados de la sala de arriba son pan comido si utilizas tu rifle con presteza. De esta manera tendrás vía libre para examinar el armario y hacerte con **tres palas**, una **botella de vino** y un **trozo de fotografía.**



■ Ahora que ya has despejado el camino, el Buzo puede escoltar a Guiness hasta aquí. Como le robaste las llaves al carcelero, sólo tienes que ir a la puerta que está a medio camino de las escaleras por las que hace un rato bajó el Boina Verde. Lleva al coronel hasta la maqueta para que dé las explicaciones pertinentes. Cualquiera de tus comandos puede realizar la siguiente parte de la misión siempre que tenga los explosivos en su poder. Basta con que vaya a la parte central del puente donde están los barriles, los examine y coloque los explosivos allí. Luego deberá reunirse con los otros, a los que deberías situar en una zona cercana al lugar donde Guiness estaba preso.

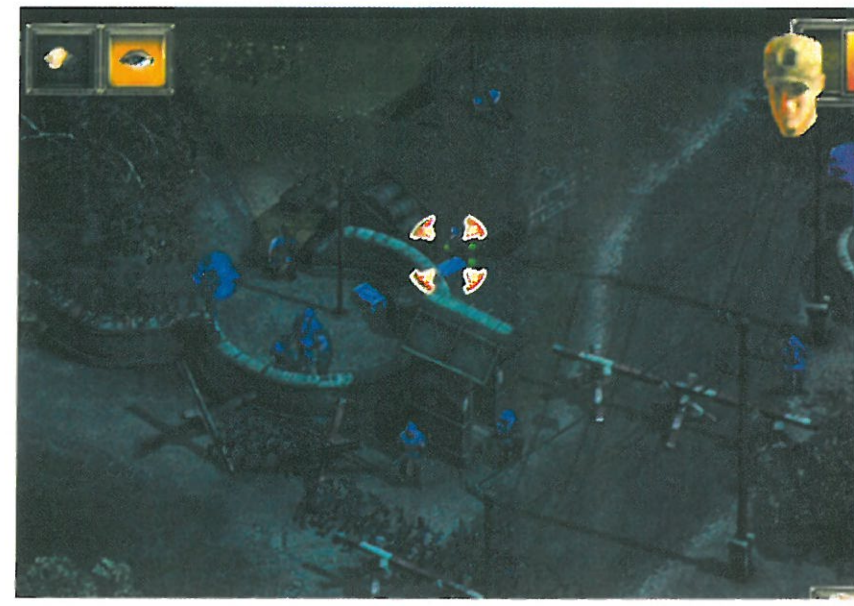
■ Ha llegado el momento de liberar a los otros prisioneros. Para ello, dirígete hacia el norte desde donde estás siguiendo la orilla del río y pronto verás una jaula colgante y un soldado japonés pululando en la zona cercana. No te será difícil acabar con él sin llamar la atención y hacer desaparecer su cuerpo en el río. Un poco más arriba, otro soldado espera de espaldas correr igual suerte que su compañero.





■ El Buzo debe demostrar ahora sus habilidades, así que haz que se ponga el traje de buceo y que dispare a la cuerda que sostiene la jaula de los prisioneros. Rápidamente, sumérgete para desbloquear la puerta de la jaula y que los soldados aliados puedan escapar por su propio pie. Para concluir esta misión, sólo debes enviar a un comando a la sala de la radio para que envíe la orden de que el tren se ponga en marcha. Prepárate para ver saltar el puente sobre el río Kwai en mil pedazos.





MISIÓN DE BONUS 5

Comandos disponibles: Artificiero, Ratero

Objetivos
Neutraliza a todos tus enemigos

Objetivos secundarios
Apaga los focos

■ Te enfrentas al mismo escenario que en la primera misión de entrenamiento, pero la oscuridad de la noche y el cambio en la situación de algunos ítems hacen variar un poco el desarrollo de la misión.

■ Otra vez empieza por noquear, atar y ocultar al soldado que está cerca de los arbustos. Seguidamente, deberías pillar por la espalda y dejar fuera de combate al guardia que patrulla. Ten en cuenta que conseguir esto es ahora un poco más difícil por las linternas y los focos que rastrean el terreno, así que ándate con mucho ojo.



■ El Ratero también debe subir esta vez al poste telefónico e ir colgado por los hilos hasta el último poste. Sin embargo, ahora su objetivo primordial será apagar los focos. El interruptor está dentro del puesto de vigilancia circular de la derecha, así que antes deberías noquear a los dos guardias. Una vez apagada la luz, deberías abrir el cofre de metal situado justo al lado del otro puesto de vigilancia circular. Hay muchas miradas que esquivar, pero una vez llegues allí serás recompensado con **dos granadas,** unas **cizallas** y el **lanzallamas.**

■ Vuelve ahora junto al Artificiero vía poste telefónico y entrégale todo lo que has robado del cajón. Nuestro bigotudo amigo debe ahora acercarse reptando al puesto de vigilancia donde unos oficiales charlan amigablemente y tirarles una granada. Otro grupo de alemanes acudirán a ver qué ha pasado, así que recíbeles con otra granada. Los que aún queden vivos deben ser finiquitados con el lanzallamas para cumplir con éxito esta misión de bonus.





Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD

27,95

CONTROLLER DUAL SHOCK 2
29,95

DVD REMOTE CONTROL SONY

27,95

DVD REMOTE STEPS

14,95



PS2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 289,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2

47,95

MEMORY CARD SONY 8 MB

39,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER

39,95

VOLANTE PRO PLAY MONZA

59,95

superofertas del mes

METAL GEAR SOLID 2 ~~64,95~~ 54,95

SILENT HILL 2 - DIGIPACK ~~62,95~~ 49,95

7 BLADES THE COLLECTION 29,95

AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION

29,95

¡NUEVO PRECIO!

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS 259,95

DEAD OR ALIVE 2

29,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

29,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

19,95

JAK AND DAXTER

29,95

LOTUS CHALLENGE

29,95

NBA STREET

29,95



ONIMUSHA: WARLORDS

29,95

QUAKE III REVOLUTION

29,95

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

29,95

RING OF RED THE COLLECTION

29,95

RUMBLE RACING

19,95

SILENT SCOPE THE COLLECTION

29,95

promociones del mes

SMUGGLER'S RUN

29,95

SPY HUNTER

34,95

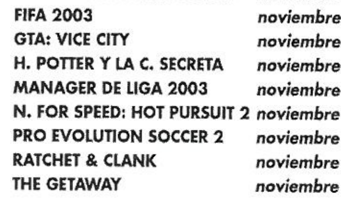
SSX SNOWBOARD SUPRECROSS

29,95

TARZAN FREERIDE

29,95

¡resérvalos ya!



SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLOS	noviembre
SEÑOR DE LOS A.: 2 TORRES	noviembre
FIFA 2003	noviembre
GTA: VICE CITY	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
N. FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	noviembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	noviembre
RATCHET & CLANK	noviembre
THE GETAWAY	noviembre



TONY HAWK'S PRO SKATER 3


29,95

VIRTUA FIGHTER 4

29,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

29,95

ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION

29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

ZONA DVD

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Director **Peter Jackson** Guión **Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens**
Intérpretes **Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Cate Blanchett**
Columbia, 26,99 euros
Con la ayuda de un grupo de amigos y de valientes aliados, Frodo emprende un peligroso viaje con la misión de destruir el Anillo Único. Pero el Señor Oscuro Sauron, el creador del Anillo, envía a sus servidores para perseguir al grupo. Si Sauron lograra recuperar el Anillo, sería el final de la Tierra Media.

EXCELENTE E IMPRESCINDIBLE VERSIÓN FÍLMICA DEL PRIMER TÍTULO DE LA FAMOSA TRILOGÍA LITERARIA, CUYAS SUGERENTES IMÁGENES RECREAN A LA PERFECCIÓN EL MÁGICO MUNDO IDEADO POR TOLKIEN

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Cómo se rodó, entrevistas a los protagonistas, avance del rodaje de la segunda parte, vídeo musical, avance del videojuego de Electronic Arts, anticipo de la edición especial ampliada, trailers y *spots*, menús interactivos, acceso directo a escenas





LEGEND



Director **Ridley Scott** Guión **William Hjortsberg**
Intérpretes **Tom Cruise, Mia Sara, Tim Curry, David Bennent**
Fox, 24,01 euros
En un bosque habitado por hadas, duendes, elfos, unicornios y demás seres fantásticos vive Jack, quien resulta ser el elegido para llevar a cabo una heroica misión: salvar a una bella princesa hada y vencer al demoníaco Señor de las Tinieblas para evitar que el mundo se sumerja en una edad de hielo sin fin.

FALLIDO CUENTO DE HADAS QUE SUPUSO EL INICIO DE LA DECADENCIA DE RIDLEY SCOTT TRAS EL ÉXITO DE *ALIEN* Y *BLADE RUNNER* Y EN EL QUE DESTACA LA IMPRESIONANTE CARACTERIZACIÓN DE CURRY COMO SEÑOR DE LAS TINIEBLAS

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán para sordos**
EXTRAS **Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**

HIJOS DE UN MISMO DIOS

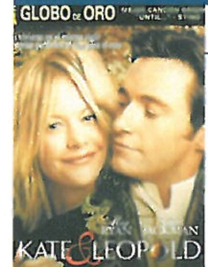


Dirección y guión **Yurek Bogayevicz**
Intérpretes **Haley Joel Osment, Willem Dafoe, Liam Hess, Richard Banel**
Filmax, 24,01 euros
Otoño de 1943. Las tropas nazis entran en Cracovia (Polonia). La familia judía del pequeño Romek ha sido condenada a muerte y el granjero Gnieco le ayuda a escapar acogiéndole en el pueblo donde vive. Mientras intenta refugiarse en su mundo imaginario de juegos, Romek se verá obligado a contemplar el terror de los invasores nazis.

NUEVA APROXIMACIÓN A LA BARBARIE NAZI CON NIÑO DE POR MEDIO, AUNQUE SIN EL HUMOR DE *LA VIDA ES BELLA* Y CON UN PAR DE PROTAGONISTAS MENOS HISTRIÓNICOS Y MEJORES ACTORES

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano), Dolby 2.0 (inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

KATE & LEOPOLD



Director **James Mangold** Guión **James Mangold, Steven Rogers**
Intérpretes **Meg Ryan, Hugh Jackman, Liev Schreiber, Brekin Meyer**
Lauren, Alquiler
Kate es una moderna ejecutiva cuya vida está dirigida a triunfar en el mundo profesional. Leopold, el tercer Duque de Albany, es un caballero soltero y encantador de finales del siglo XIX. Al producirse una rasgadura en el tejido del tiempo, Leopold aparece en la actual Nueva York y su camino se cruza con el de Kate, iniciándose un curioso romance entre ambos.

COMEDIA ROMÁNTICA CON TOQUES FANTÁSTICOS PROTAGONIZADA POR LA INSTITUCIÓN EN EL GÉNERO QUE ES RYAN Y POR EL PATILLUDO (QUE NO PATILLERO) LOBEZNO DE *X-MEN*, QUIENES POSEEN SUFICIENTE QUÍMICA PARA AGUANTAR SUS DOS HORAS DE DURACIÓN

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

LA ÚLTIMA PATRULLA

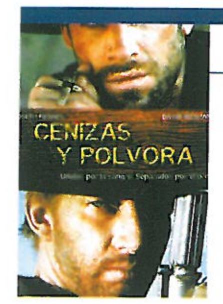


Director **Sheldon Lettich** Guión **Stephen Brackley, Pamela K. Long**
Intérpretes **Dolph Lundgren, Sherri Alexander, Joe Michael Burke, Rebecca Cross**
Filmax, Alquiler
California ha quedado devastada y separada del resto del país a causa de un gran terremoto. Una extensa nube de polvo compuesta por una mezcla de gases tóxicos se extiende entre California y el resto de América. En mitad de la confusión aparece un grupo de nómadas defensores de ese antiguo mundo que está a punto de desaparecer. Son los últimos defensores de América.

CON LUNDGREN DE POR MEDIO NO ES DIFÍCIL IMAGINARSE QUÉ NOS OFRECE ESTE PRODUCTO DE SERIE B: ACCIÓN DESCEREBRADA ADEREZADA CON ALGUNOS GRUÑIDOS Y FRASES MONOSILÁBICAS

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

YA SABEMOS QUE EL FIN DE LAS VACACIONES ES UN MOMENTO INFELIZ Y TRISTE, AUNQUE ESTE AÑO SERÁ UNA EXCEPCIÓN PORQUE YA PODÉIS HACEROS CON EL DVD ESTRELLA DEL MOMENTO, QUE NO ES OTRO QUE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO*. PERO ÉSTA NO ES LA ÚNICA NOVEDAD QUE ACOGERÁN CON ALEGRÍA LOS AMANTES DEL CINE FANTÁSTICO, YA QUE EN BREVE ESTARÁ DISPONIBLE LA TRILOGÍA COMPLETA DE *REGRESO AL FUTURO* CON MÁS DE DIEZ HORAS DE EXTRAS. BIENVENIDOS A ZONA DVD.



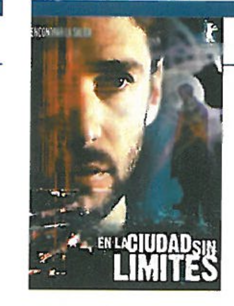
CENIZAS Y PÓLVORA

Dirección y guión **Milcho Manchevski**
Intérpretes **Joseph Fiennes, David Wenham, Adrian Lester, Anne Brochet**
Universal, Alquiler

A finales del siglo XIX, en el Oeste de Estados Unidos, dos hermanos se enamoran de la misma mujer. Lilith elige al pequeño, Elijah. El mayor, Luke, se va a Europa donde se convierte en un despiadado mercenario que lucha entre las violentas bandas locales en las montañas de Macedonia. Ambos hermanos volverán a cruzar sus caminos, esta vez enfrentados por el oro.

EL RESPONSABLE DE LA INTERESANTE *BEFORE DE RAIN* VUELVE A LAS TAREAS DE DIRECCIÓN Y GUIÓN CON ESTE FALLIDO *SPAGHETTI-WESTERN* AMBIENTADO EN LOS BALCANES QUE RECURRE AL MITO BÍBLICO DE CAÍN Y ABEL

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



EN LA CIUDAD SIN LÍMITES

Director **Antonio Hernández** Guión **Antonio Hernández, Enrique Brasó**
Intérpretes **Leonardo Sbaraglia, Fernando Fernán-Gómez, Geraldine Chaplin, Ana Fernández**
Sogepaq, Alquiler

Víctor se reúne con su familia en París para cuidar de su padre enfermo, Max. Un día le sorprende tirando las medicinas y vistiéndose a escondidas para intentar escapar de la clínica. Poco a poco, Víctor descubre que la locura de Max esconde un secreto: su madre hizo algo que no le puede perdonar. Y también averigua que su familia debe su existencia a una mentira.

ANTONIO HERNÁNDEZ, AUTOR DE FILMES TAN DISPARES COMO *LISBOA* Y *EL GRAN MARCIANO*, RECURRE AL VETERANO FERNÁN-GÓMEZ Y AL SOLVENTE SBARAGLIA PARA DELEITARNOS CON ESTE CONTUNDENTE EPISODIO AUTOBIOGRÁFICO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



STEAL THIS MOVIE

Director **Robert Greenwald** Guión **Bruce Graham**
Intérpretes **Vicent D'Onofrio, Janeane Garofalo, Jeanne Tripplehorn, Donal Loghe**
Filmax, Alquiler

Nueva York, 1968. Abbie Hoffman, su esposa Anita y un pequeño círculo de amigos fundan 'Yippie!', una banda de revolucionarios organizados para protestar contra la guerra de Vietnam. Conocidos con el nombre de 'Los Siete de Chicago', se convierten en un símbolo de la lucha por la libertad de expresión.

***BIOPIC* CON MENSAJE EXPLÍCITO SOBRE UN *HIPPIE* PROTESTÓN CONOCIDO... EN SU PUEBLO (LOS EE.UU., VAMOS), POR LO QUE SÓLO ES RECOMENDABLE PARA LOS NOSTÁLGICOS MÁS IRREDUCTIBLES DE AQUEL MOVIMIENTO PACIFISTA**

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Biofilmografías, trailer, entrevistas, menús interactivos, acceso directo a escenas**



EN LA HABITACIÓN

Director **Todd Field** Guión **Rob Festinger, Todd Field**
Intérpretes **Tom Wilkinson, Sissy Spacek, Nick Stahl, Marisa Tomei**
Lauren, Alquiler

Matt y Rutt son un matrimonio que vive en Maine. Su único hijo, Frank, está en casa durante las vacaciones estivales. El chico mantiene una relación amorosa con una atractiva madre soltera de la localidad. A medida que la belleza del breve y fugaz verano de Maine llega a su final, estos personajes se verán envueltos en una inimaginable tragedia.

ÓPERA PRIMA DEL ACTOR SECUNDARIO TODD FIELD (*EYES WIDE SHUT*, *TWISTER*) QUIEN RUEDA CON PULSO FIRME ESTE CRUDO DRAMA QUE COSECHÓ CINCO NOMINACIONES A LOS OSCARS Y QUE POSEE UN MUY COMPETENTE EQUIPO INTERPRETATIVO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

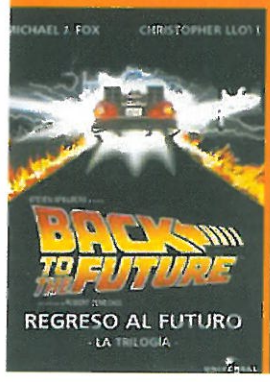
REGRESO AL FUTURO: TRILOGÍA

Director **Robert Zemeckis** Guión **Robert Zemeckis, Bob Gale**
Intérpretes **Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover**
Universal, 40,05 euros

En 1985, Marty McFly es un adolescente amigo de Doc, un excéntrico científico que ha inventado una máquina del tiempo. En la primera película, McFly viaja al año 1955 donde su futura madre se enamora de él. La segunda película acontece en el 2015, año al que viajan Doc y McFly para solucionar los problemas de los hijos de éste último. En el último filme McFly regresa al año 1885 para salvar la vida de Doc.

DIVERTIDÍSIMA E IMPRESCINDIBLE SAGA DE CULTO QUE ENCUMBRÓ A MICHAEL J. FOX COMO ÍDOLO JUVENIL Y DIRIGIDA POR UN ÁCIDO ZEMECKIS ANTES DE DEDICARSE A RODAR PELÍCULAS MÁS 'SERIAS' COMO *FORREST GUMP* O *NÁUFRAGO*

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés), DTS (Castellano)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués, polaco
EXTRAS Tomas falsas, escenas eliminadas, *making of* de las tres películas, fotografías, *storyboards* originales, vestuario, trailers originales, menús interactivos, acceso directo a escenas





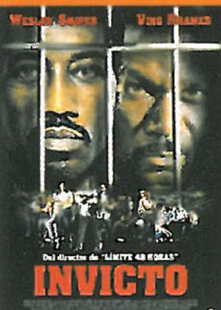
ZONA DVD

INVICTO

Director **Walter Hill** Guión **David Giler, Walter Hill**
Intérpretes **Wesley Snipes, Ving Rhames, Peter Falk, Michael Rooker**
Filmax, Alquiler
El campeón mundial de boxeo en la categoría de pesos pesados, George 'Iceman' Chambers, es enviado a prisión acusado de violación. Allí se encuenra a Monroe Hutchen, condenado a cadena perpetua por un crimen pasional y considerado por los demás reclusos como un indiscutible campeón de boxeo. Entre los dos 'campeones' se creará una fuerte tensión que les llevará a disputar la última gran pelea. Todo está preparado, el gran combate está muy cerca...

MEZCLA DE CINE CARCELARIO Y PUGILÍSTICO FIRMADA POR UN HILL QUE POR ENÉSIMA VEZ NO CONSIGUE RECUPERAR NI EL RECONOCIMIENTO DE LA CRÍTICA NI EL ÉXITO EN LA TAQUILLA PESE A CONTAR CON DOS FANTÁSTICOS PROTAGONISTAS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano), 2.0 (Inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Trailer y *spot*, imágenes del rodaje, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas





INSTINTO BÁSICO: EDICIÓN ESPECIAL



Director **Paul Verhoeven** Guión **Joe Eszterhas**
Intérpretes **Michael Douglas, Sharon Stone, George Dzundza, Jeanne Tripplehorn**
Universal, 26,95 euros
El inspector de policía Nick Curran debe encargarse del asesinato del antíguo ídolo del rock Johnny Boz. La principal sospechosa es Catherine Tramell, una novelista atractiva y manipuladora que había salido con Boz recientemente.

EXITOSO, MAGISTRAL Y TÓRRIDO *THRILLER* DEL CADA VEZ MÁS REIVINDICABLE VERHOEVEN, QUE CUENTA CON EL FAMOSO CRUCE DE PIERNAS DE LA POR ENTONCES DESCONOCIDA SHARON STONE

SONIDO Dolby 5.1 (Inglés, alemán), 2.0 (Castellano)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, alemán, portugués, holandés
EXTRAS *Making of*, trailer original, galería de fotografías, comentarios de Verhoeven, Jan de Bont y la crítica de cine Camile Paglia, menús interactivos, acceso directo a escenas

LADY HALCÓN



Director **Richard Donner** Guión **Edward Khmara, Michael Thomas, Tom Mankievicz**
Intérpretes **Matthew Broderick, Rutger Hauer, Michelle Pfeiffer, Leo McKern**
Fox, 24,01 euros
En una época de magia y aventuras, una leyenda heroica y sobrenaural relata la diabólica venganza del Obispo de Aquila que, a consecuencia de una traición, jura impedir el amor de Navarre e Isabel y lanza un hechizo sobre la pareja: ella se convertirá en halcón durante el día y él en un lobo gris por la noche.

PESE AL FINAL (FELIZ) PREVISIBLE, DONNER EVITA CAER EN LA CURSILERÍA AL NARRARNOS ESTA TRÁGICA HISTORIA DE AMOR PROTAGONIZADA POR UN PUÑADO DE ACTORES EN ESTADO DE GRACIA

SONIDO Dolby 4.1 (Inglés), 4.0 (Castellano, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, alemán para sordos
EXTRAS Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas

EL CÍRCULO ÍNTIMO

Director **Samantha Lan** Guión **Anne Kennedy, Dorothy Porter**
Intérpretes **Susie Porter, Kelly McGillis, Marton Csokas, Abbie Cornish**
Lauren, Alquiler
Jill Fitzpatrick es una detective privado sin empleo. Ansiosa de adrenalina, acepta un trabajo investigando la desaparición de una joven estudiante llamada Mikie. Le sigue la pista gracias a su seductora profesora Diana. Pero no pasa mucho tiempo antes de que Mikie sea hallada estrangulada. Jill iniciará una apasionada relación con Diana y juntas buscarán al culpable del asesinato.

HÚMEDO *THRILLER* QUE HACE 'AGUAS' POR TODAS PARTES Y QUE USA COMO RECLAMO LOS ESCARCEOS LÉSBICOS ENTRE SUS DOS PROTAGONISTAS, DESTACANDO PARA MAL UNA PRECOZMENTE ENVEJECIDA MCGILLIS (*TOP GUN*)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, Inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

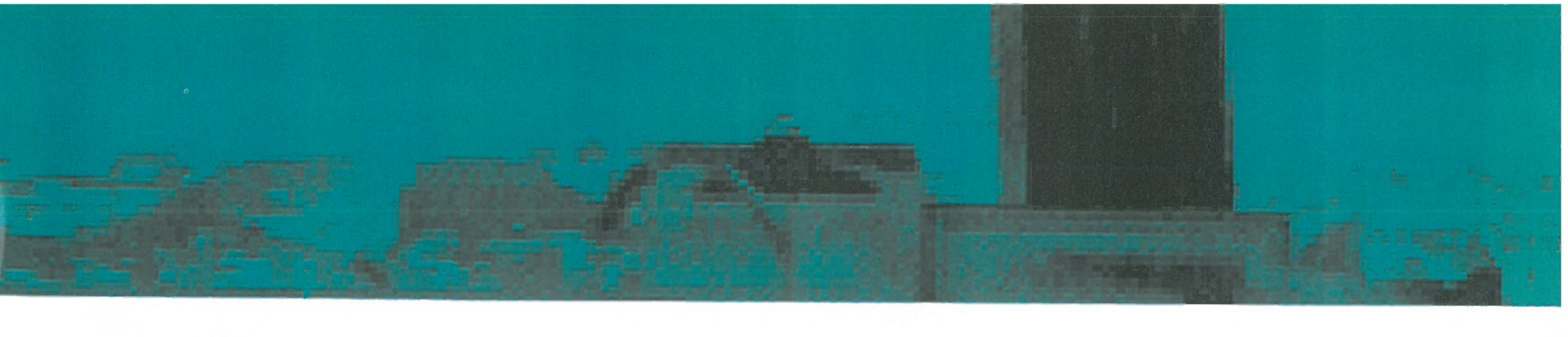
LAZOS ARDIENTES



Dirección y guión **Andy Wachowski, Larry Wackowki**
Intérpretes **Gina Gershon, Jennifer Tilly, Joe Pantoliano, Mary Mara**
Lauren 24,01 euros
Violet es la amante de César, un blanqueador de dinero de la Mafia. La chica conoce a Corky, una ladrona profesional que acaba de salir de la cárcel. Ambas inician un romance y planean robarle a César dos millones de dólares de la caja fuerte de su apartamento antes de que éste los entregue a sus 'legítimos' dueños. Pero César no se quedará de brazos cruzados.

LOS RESPONSABLES DE *MATRIX* DEBUTARON CON ESTE ANGUSTIOSO Y LÉSBICO *THRILLER* EN EL QUE SE DEJA NOTAR SU PECULIAR, ATRACTIVO Y YA PERFECTAMENTE RECONOCIBLE ESTILO FORMAL

SONIDO Dolby 5.1 (Inglés), 2.0 (Castellano), Estéreo (Catalán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS *Featurette*, trailer, fichas técnicas y artísticas, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas



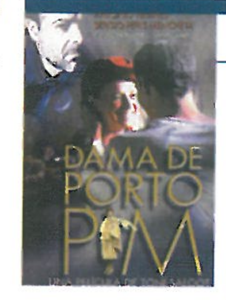


HANNAH Y SUS HERMANAS

Dirección y guión **Woody Allen**
Intérpretes **Woody Allen, Mia Farrow, Michael Caine, Barbara Hershey**
Metro Goldwyn Mayer, 24,01 euros
La hija mayor de una pareja dedicada al espectáculo, Hannah, es una devota esposa, una amante madre y una exitosa actriz. Fiel compañera de sus dos hermanas es también la columna vertebral de una familia que parece sentirse ofendida por su estabilidad casi tanto como depende de ella.

IMPRESIONANTE OBRA CUMBRE DE ALLEN, QUE MEZCLA MAGISTRALMENTE DRAMA Y COMEDIA GRACIAS A UN REPARTO BRILLANTE E IRREPETIBLE Y AL GENIAL TRABAJO DE DIRECCIÓN

SONIDO **Mono (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, francés, italiano, portugués, holandés, polaco, griego**
EXTRAS **Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**



DAMA DE PORTO PIM

Director **Toni Salgot** Guión **Toni Salgot, Jacobo López-Vilasaló**
Intérpretes **Emma Suárez, Antonio Resines, Sergio Peris-Mencheta**
Lauren, 18 euros
En 1944, casi al final de la Segunda Guerra Mundial, Lucía llega a la isla de Porto Pim. Allí espera a Pierre, con quien piensa establecerse en Buenos Aires, pero éste tiene dificultades para salir de Francia. Durante su espera conoce a Lucas, un joven ballenero del cual se enamora perdidamente.

BASADO EN UN CUENTO CORTO DE ANTONIO TABUCCHI, ESTE CORRECTO DRAMA ROMÁNTICO PECA DE UNA REALIZACIÓN DEMASIADO FUNCIONAL Y POCO ARRIESGADA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
SUBTÍTULOS **Inglés**
EXTRAS **Ficha técnica y artística, trailer, biofilmografías director y actores, cuento de Antonio Tabucchi, entrevistas, imágenes del rodaje, pósters, guión con anotaciones del director, menús interactivos, acceso directo a escenas**



DELICATESSEN

Directores **Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro** Guionistas **Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, Gilles Adrien**
Intérpretes **Pascal Benezech, Dominique Pinon, Marie Laure Dougnac, Jean-Claude Dreyfus**
Universal, 24,01 euros
Para los parisinos del siglo XXI, la seria escasez de alimentos se traduce en la siguiente disyuntiva: o comes o sirves de comida. Los carniceros con hambre de lucro se inclinan por convertir a sus inquilinos en tajadas y venderlos como chuletas de primera.

HILARANTE Y 'DELICIOSA' COMEDIA QUE SE BENEFICIA DE LA DESBORDANTE IMAGINACIÓN DE SUS PRINCIPALES CHEFS, CARO Y JEUNET, ÉSTE ÚLTIMO FUTURO DIRECTOR DE *AMELIE*

SONIDO **Dolby 2.0 (Francés), Estéreo (Alemán), Mono (Castellano, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán, italiano portugués**
EXTRAS ***Making of*, trailer y *teasers*, comentarios de Jeunet, menús interactivos, acceso directo a escenas**



CONSPIRACIÓN EN LA CASA BLANCA

Director **Sam Firstenberg** Guión **Bryan Genese**
Intérpretes **Eric Roberts, Michael Madsen, Bryan Genese, Ice-T**
Filmax, 24,01 euros
Las elecciones a la presidencia de los Estados Unidos están muy cerca y el candidato a la reelección parece que perderá. Para ganarse la admiración del electorado organiza un plan: simular su propio secuestro y fugarse de forma heroica. Pero no sabe que alguien aprovechará el plan para montar un secuestro real.

BASTA FIJARSE EN EL 'ESTELAR' REPARTO PROTAGONISTA PARA INTUIR ALGO QUE QUEDA CORROBORADO AL VISIONAR ESTE FILME DE POLÍTICA-FICCIÓN: ES MÁS INFUMABLE QUE UN CELTAS CADUCADO

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

THE SCORPION KING (EL REY ESCORPIÓN)

Director **Chuck Russell** Guión **Stephen Sommers, William Osborne, David Hayter**
Intérpretes **The Rock, Kelly Hu, Michael Clarke Duncan, Steven Brand**
Universal, Alquiler
Cuatro siglos antes de la construcción de la Gran Pirámide, un hombre cruel llamado Memnon ambiciona el trono. Al mando de un ejército de bárbaros siembra el terror y esclaviza a las tribus del desierto. Sus enemigos contratan a Mathayus para acabar con Memnom y con el brujo que le guía. El guerrero se infiltra en el palacio de Memnom y secuestra a la bella Cassandra, quien resulta ser el brujo y predice la muerte de Mathayus en la batalla contra Memnom.

EL ÉXITO DE LA SAGA DE *LA MOMIA* PROPICIÓ EL RODAJE DE ESTE 'VENENOSO' HOMENAJE AL *PEPLUM* DE SERIE B PROTAGONIZADO POR UN ROCOSO (SOBRE TODO FACIALMENTE) EXPROFESIONAL DE LA LUCHA LIBRE Y DIRIGIDO POR EL IRREGULAR RUSSELL (*LA MÁSCARA* Y *ERASER*)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas







GRACIOSITO ARREPENTIDO DE SERLO

MIGUEL ÁNGEL RÓDENAS (ELCHE, ALICANTE)

Lo primero que quiero hacer es presentar mis más muy mucho enormemente sinceras disculpas ante T-Virus y Tif@ (se pone agresiva la tía) por reírme de su cara (la de T-Virus, se entiende). ¡¡Era una simple bromita jr!! (Gran dibujo el del nº 42 Tif@).**

Ay amigo Miguel Ángel, qué fácil es decir que era una simple bromita mientras nosotros hemos tenido que pasar meses evitando la palabra "Kamikaze" en nuestro vocabulario para que nuestro redactor jefe no se pusiera a gruñir y espumear por la boca cual perro rabioso...

Después de arrastrarme por los suelos cual gusanejo de la alcachofa, ¿podéis decirme de qué trata *FF Tactics*? Y de paso, si hay posibilidades de que aparezca en un trocito de tierra más bien pequeño llamado España.

A grandes rasgos, *FF Tactics* es el único juego de la saga en el que los habituales combates por turnos fueron sustituidos por luchas de estrategia (ya sabes, suelo cuadriculado, en cada turno puedes avanzar unas determinadas cuadrículas, etc etc)... y, sinceramente, vemos más sencillo que Pepe Navarro presente *Lo que necesitas es amor* que ese genial RPG llegue a estos lares.

También me gustaría saber de qué narices trata el *Chocobo Dungeon.* ¿Sólo controlas a un chocobo?

Hombre, no querrías controlar a un berberecho salvaje del Caribe... sí, básicamente se trata de llevar a un chocobo por una serie de mazmorras a lo *Diablo*.

¿Podré encontrar algún recopilatorio de los tres primeros *Breath of Fire*?

Es más fácil que encuentres alguna parte del cuerpo de Yola Berrocal que no tenga silicona. No, no ha aparecido ningún recopilatorio de dichos juegos.

Cuando en un juego comentáis el carisma y todo eso de los personajes, ¿a qué os referís exactamente? Lo he leído varias veces pero no lo entiendo.

Pues, según la definición de la Real Academia de la Lengua, es el "don que tienen algunas personas de atraer o seducir por su presencia o su palabra". Pero vamos, entre tú y nosotros: si tuvieras que elegir entre jugar con un cacho de cemento y Solid Snake, ¿a quién elegirías? Pues eso es carisma.

En el caso de que vaya a salir (Dios me oiga y haga mi sueño realidad), ¿la segunda parte de *Legend of Dragoon* será secuela o precuela?

Lo que será es una alucinación alcohólica, porque por muchos rumores que se hayan extendido por Internet, no parece que Sony esté por la labor de hacer un *Legend of Dragoon 2*.

¿Existe alguna posibilidad de que aparezca un *Tombi 3*?

También existe alguna posibilidad de que David Bustamante llegue a presidente de los Estados Unidos, pero no creemos que pase (y deseamos fervientemente que así sea). No, no hay planes de hacer *Tombi 3*.

¿Aparecerá *Breath of Fire V*? Consola, fecha, 2D o 3D.

Aparecerá. PS2. Noviembre en Japón. 3D.

Decidme lo mismo de la secuela de *Jade Coccoon.*

Lo mismo de la secuela de *Jade Coccoon*. Ah, que querías que te respondiéramos... bueno, ya hace un par de meses que tiene *Jade Coccoon 2* en todas las tiendas. Cosas de sacar los juegos con nocturnidad y alevosía...

Otra cosa, he visto la película de *Resident Evil* y me quedé alucinado. ¿Para cuándo está prevista la secuela (que me da a mí que se llamará *RE: Nemesis*)?

Podremos ver de nuevo a Milla Jovovich enfundándose su traje de 'matazombies' (o desenfundándoselo, que nos interesa aún más) aproximadamente en julio del 2003, que es cuando se espera que *Resident Evil: Nemesis* (sí, se llamará así) se estrene en los Estados Unidos.

¿Aparecerán nuevos monstruos (aparte de Némesis) como *hunters*, *brain suckers*, gusanos o serpientes?

Sí, el director Paul Anderson ha dicho que aparte de los perros *zombies* bañados en ketchup y ese Licker salido de *El show de los Teleñecos* de la primera parte, aparecerán dos nuevas criaturas extraídas de los videojuegos (ignoramos si los castings realizados a Yola Berrocal tiene algo que ver con esto último).

Y con esto me despido hasta que vuelva a estar aburrido o hasta que Tif@ vuelva a querer morderme un ojo, que tengo que viciarme un poco muy mucho al *FF VI*. ¡¡¡Nos veremos!!!

Pues si Tif@ te muerde los ojos, más que vernos tendrás que palparnos.

¿SALIDO YO? ¡NUNCA!

DANID (E-MAIL)

SEXOOOOOO GRATIS! Bueno, ahora que he conseguido llamar vuestra atención, espero que me podáis responder a unas preguntas que me corroen cada músculo de mi cuerpo.

Después de tu primera frase, mejor no te preguntamos exactamente qué músculos te 'corroen'...

En primer lugar, decir que ya pertenezco al club de PS2 con *FF X* (qué número tan porno).

Hombre, visto el tono de tu carta desde luego que parece ser el *FF* cuyo nombre se ajusta más a tus... ejem ejem... inquietudes.

¿Para cuando el duodécimo (que creo que saldrá en España antes que *FF XI*)? ¿Y cómo es... en qué lugar se enamoró de ti...?

¿De dónde es... a qué dedica el tiempo libreeee...? Ejem ejem... bueno, según los cálculos de Square *FF XII* aparecerá en Japón en algún momento del 2003, pero de momento no hay nada concreto. Imaginamos que dirán algo más en el Tokyo Game Show de este año.

¿Tiene Lulu ese escote tan enorme porque se saca de ahí los objetos o el relleno es natural?

No te lo podemos asegurar. Snatcher



JOSE GALLEGO

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

LA VUELTA DE LAS VACACIONES SIEMPRE ES DURA, PERO APARTE DE QUE EN ESTE MES DE AGOSTO LAS ABUNDANTES LLUVIAS NO NOS HAN DEJADO DISFRUTAR DEL HABITUAL PAISAJE TURÍSTICO (LÉASE EXTRANJERAS DE BUEN VER), SIEMPRE COMPENSA ENCONTRARSE CON CARAMELITOS EN FORMA DE TÍTULOS COMO *TEKKEN 4, RATCHET AND CLANK, TONY HAWK'S PRO SKATER 4, STUNTMAN, COLIN MCRAE 3...* VAMOS, VITAMINA EN FORMA DE VIDEOJUEGOS QUE NOS HAN RECARGADO LAS PILAS PARA RESPONDER A VUESTRAS CUESTIONES CON LA MISMA FRESCURA DE SIEMPRE (SOBRE TODO POR EL FRESQUITO QUE YA HACE).

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38 08010 BARCELONA
planet@ed-aurum.com

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

se ha pasado meses intentando conseguir algún turbo para Lulu tipo "Qué Bien Se Está Sin Ropa", pero no ha habido manera...

Sé que es una difícil elección, pero... ¿*Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*? ¿*RE Code: Veronica* o *Silent Hill 2*?

Por un lado *Virtua Fighter 4* (aunque los fans de *Tekken* nos querrán matar, entre ellos Kain, al que hemos tenido que atar a la silla para que no nos rompiera la cabeza de un botellazo por poner esto), y por el otro *RE Code: Veronica* (sin duda, el mejor *RE* aparecido hasta la fecha).

Me marcho ya, que de tanto escribir pierdo tiempo para disfrutar de mi *FF X*.

Mejor ni te preguntamos cómo haces para 'disfrutar' de él.

EL GALLINERO

ESTO DE LOS VIDEOJUEGOS ES PARA MACHOS

SONIA ANDREA RODRÍGUEZ (TARRAGONA)

Empiezo a desesperarme. Tengo la PS One, la PS2 y la X-Box, vamos, que me gusta jugar, pero lo cierto es que este mundillo es casi totalmente masculino. Me canso de buscar juegos que me interesen, todo lo que hay es lucha, coches, tiros y fútbol, por favor ¡un poco más de usar el cerebro!

¿ES MEJOR HABLAR MAL DE PS ONE QUE NO HABLAR?

ABEL GONZÁLEZ (GRADO, ASTURIAS)

Ya sé que cada vez son menos lanzamientos para PS One, pero vosotros también estáis dejando de lado a la consola que os vio nacer, porque he visto anunciados juegos de los que no habéis hablado como *El Planeta de los Simios, ET, Dexter Laboratory* y otros de *Digimon*.

PUES ESPERA, QUE AHORA VIENEN LOS DE NES

MIGUEL ÁNGEL RÓDENAS (ALICANTE)

Creo que ha sido todo un acierto por parte de los señores de Sony y Square adaptar *FFIV, V* y *VI* para PS One, sobre todo *FF VI*, porque es el mejor de todos los *FF* y tanto su historia como su sistema de habilidades es fantástico.

COSITAS SOBRE *FINAL FANTASY*

RIKKU (GETAFE, MADRID)

¿Qué pasa, maníacos planeteros? Voy a probar vuestras capacidades mentales para resolver preguntas, así que ahí van mis dudas.

Como quieras, pero te avisamos de que la última vez que nos hicieron un test de inteligencia, la puntuación nos salió negativa...

¿Qué quiere decir el título del tema de *FF X* llamado *Suteki da ne*? Es que yo, pues como que de *japo* no sé mucho...

Aunque T-Virus insista en que significa "Su tequio danés", nuestros contactos en los Japones nos han chivado que en realidad quiere decir "¿No es hermoso?".

¡¡¡Cómo son los de Square tan ca**os!!! ¡Hacerle esta pu**da a Tidus al final del juego! Y sabéis a lo que me refiero, ¿no? Con lo macizorro que está, y además es el prota...**

Tienes razón, menuda pu**da... ¡mira que dejarle hasta el final con esa ropa que parece salida de una pesadilla de Ágata Ruiz de la Prada!

¿Traerán aquí *FF X: Rikku Version* y *FF X: Yuna Version*? ¿Cuándo?

Más o menos, cuando se ruede *Sor Citröen II: Retorno al Claustro* con una reproducción digital de Gracita Morales... vamos, que vemos muuuuy difícil que dichas versiones lleguen a nuestro país.

Por cierto, ¿qué pasa con *Devil May Cry 2*? ¿Para cuándo saldrá la segunda parte de las aventuras de Dante?

Si quieres disfrutar de más aventuras de este cazador de demonios que no teme a nada excepto al Grecian 2000, tendrás que esperar hasta principios del año que viene. Eso sí, como recompensa a tu paciencia podrás ver a Dante correr por las paredes con más frenesí que Spider-Man ejerciendo de ladrón de ropa interior... por no hablar de ese misterioso personaje femenino controlable que, al menos, ya tiene nombre: Lucia.

¿Y cuando tendremos aquí PS2 *on-line*?

Esperamos que antes de que Melody saque un disco llamado "A mis 40 y con la misma voz de pito"... Sony no se ha mojado en darle una fecha definitiva a la cosa, pero se espera que a lo largo del año próximo el juego *on-line* se acerque a nuestro país.

Publicadme esta carta *porfa*, u os enviaré mis artilleros *albhed*.

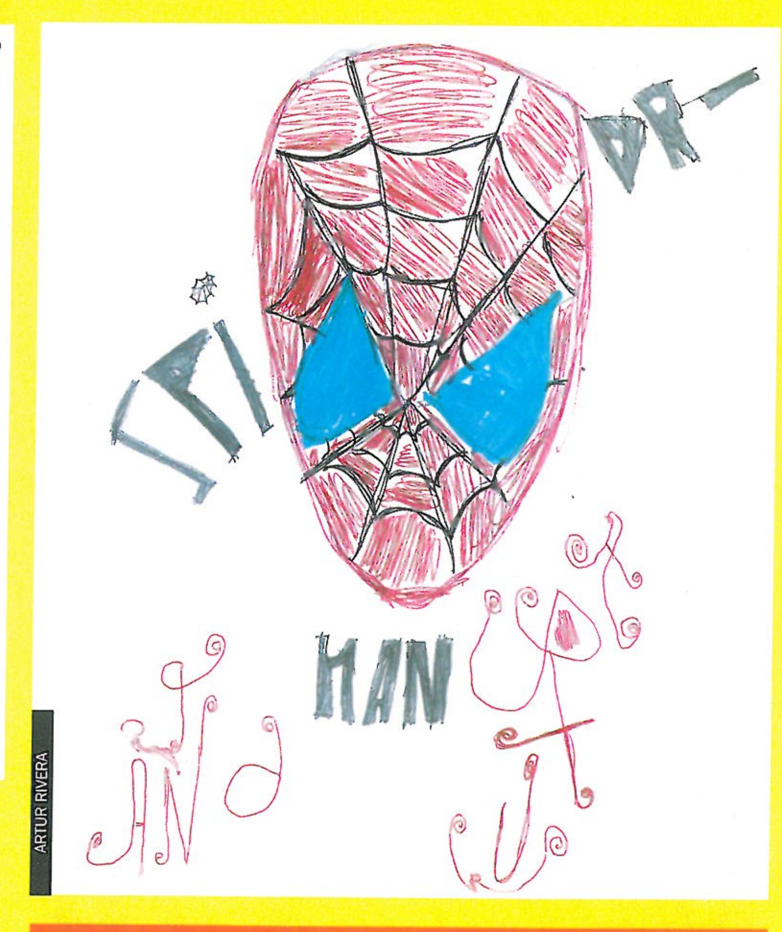
Albhéd, albhéd si te atreves a mandárnoslos...

¿*DYNASTY WARRIORS 3* MEJOR QUE *MGS 2*?

CARLOS VALDERRAMA (E-MAIL)

Hola chavales. Primero, sois una revista muy muy buena y bla bla bla...

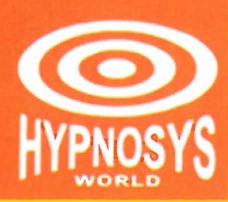
Sí, somos *mu mu* buenos y nos portamos *mu mu* bien y los Reyes nos traen muchos muchos regalos (así que ya sabes, toma nota de la dirección y márcate un detallito con estos niños tan buenos).



ARTUR RIVERA

¡¡¡NUEVO PREMIO!!!

A PARTIR DE ESTE MES, EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO SERÁ UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2
CORTESÍA DE HYPNOSYS
http://www.hypnosysworld.com



AL HABLA

¿Saldrá un *Dynasty Warriors 4*?
Pues si sale uno solo, menudas tortas habrá para llevárselo a casa... pero hablando en serio, sí, lo habrá y será presentando en el próximo Tokyo Game Show.
¿Qué nota le pusisteis a *Legend of Legaia* y a *Hogs of War*?
Tanto *Legend of Legaia* como *Marranos en Guerra* (nombre castellanísimo de *Hogs of War*) se llevaron 4 planetitas, lo que en la puntuación actual sería entre un 8,5 y un 9.
¿*Dynasty Warriors 3* o *Kessen 2*?
Aunque *Kessen 2* nos tire mucho por aquello de que se parece a lo que decimos siempre en el Bar Budo ("Yo quiero una cerveza" "*Ke ssén* dos"), la verdad es que nos gusta más *Dynasty Warriors 3* porque aporta mucho más a su saga que la secuela de *Kessen* a la suya.
¿Se permiten hacer visitas a la Redacción?
Por supuesto, pero hay que cumplir una de estas dos condiciones: o traer bajo el brazo una caja de botellas de whisky (del bueno, claro) o medir 1,80 metros, tener el pelo largo y rubio y bastante más 'delantera' que Chenoa (aunque ella más bien tiene 'defensa').
Hasta luego, y decidle a Snatcher que tanto *FF X* como *Dynasty Warriors 3* le dan mil vueltas a *MGS 2*.
Pues *MGS 2* va a quedarse muy, pero que muy mareado...

MGS 2: SUBSTANCE, ¿DIFERENTE DE *MGS 2*?

RAMÓN TORRES (MALLORCA)

Soy un fiel lector de vuestra revista. Os sigo desde el número 32, y 'sólo' me faltan el 33, el 39, el 40, el 41 y el 43.
¡Líneaaa! Vamos para bingooo... Eeeehm... Esto de ir al bingo del barrio durante las noches de cierre está empezando a tener efectos secundarios....
Y ahora preguntas. ¿Sacarán algún juego de rol para PSX aparte de *Chrono Trigger*?
¿Aparte de *Chrono Trigger*? No sabemos qué noticias tienes, amigo Ramón, pero vemos más fácil que Louis Van Gaal se ponga a imitar a Chiquito de la Calzada que ver llegar dicho pedazo de RPG a nuestro país... de todas formas, imaginamos que te llamará la atención la versión para PS One que Square acaba de realizar de sus *FF* y *FF II* de NES (¿Square aprovecharse del éxito de *FF* para sacar dinero de debajo de las piedras? ¡Qué va, para nada!).
¿Sabéis algo de *FF XII*?
Sí, sabemos que es un juego de rol, que es la duodécima parte de la saga *Final Fantasy*, que lo publicará Square, que será redondito y plano y con un agujero en medio... y poca cosa más, aparte de minucias como que estará dirigido a cuatro manos por Yasumi Matsuno (*FF Tactics*, *Vagrant Story*) y Hiroyuki Ito (*FF IX*), que aparecerá para PS2 durante el año próximo y que (a Dios gracias) no será *on-line*.
¿Molará tanto *MGS 2: Substance* como *MGS 2: Sons of Liberty*?
Teniendo en cuenta de que se trata del mismo juego (sólo que con unos cuantos añadidos bastante jugosos), sus desarrolladores tendrían que ser más torpes que Aznar contando chistes para que no 'molara', como mínimo, lo mismo...
Bueno, esto ha sido todo. Quiero que sepáis que tenéis el público que os merecéis.
¿Eso era un elogio o un insulto?

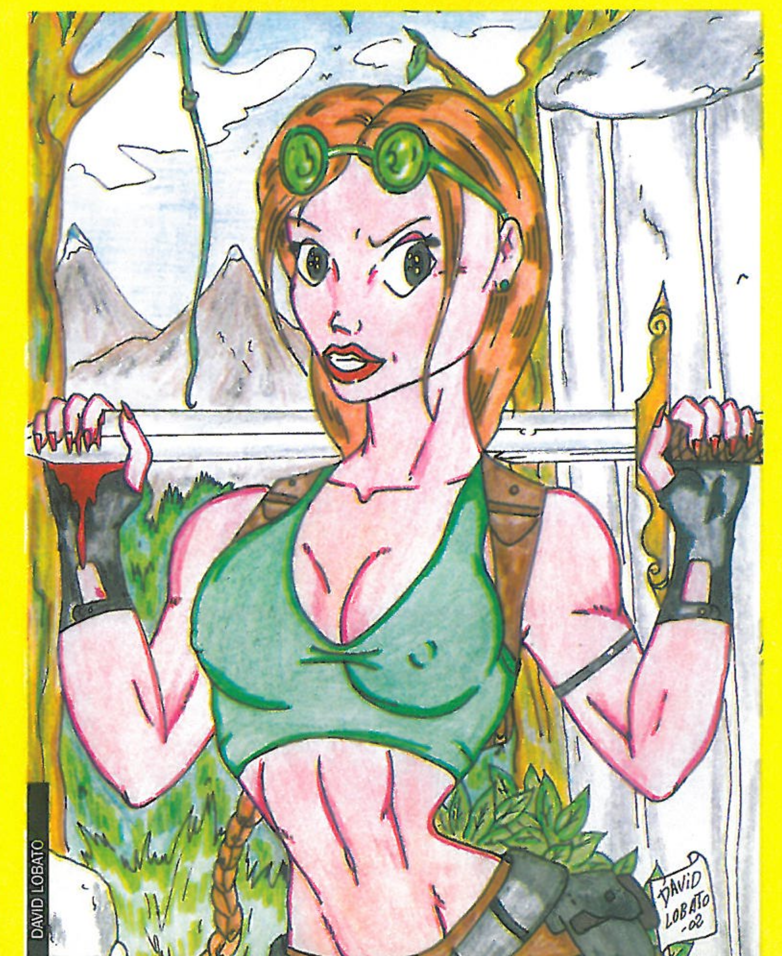


SERGIO LIFANTE

UNA LECTORA CABREADA

EIKO CAROL (E-MAIL)

¡¡Ya está bien!! Os he escrito cinco, eh, cinco veces y no me publicáis la maldita carta j*é.
Querida Eiko, vemos que no estás al tanto de la cuota de 40 euros que hay que abonar para que tus cartas sean respondidas inmediatamente por nuestro eficaz equipo de profesionales... ejem ejem... ¿no cuela?
Si yo sólo quiero saber qué juegos hay para la Scorpion y que me digáis cual me compro, si *Metal Gear* o *FF Anthology*.
Si quieres aprovechar tu Scorpion y darle más al gatillo que Charles Bronson y Chuck Norris en una discusión de tráfico, te recomendamos que optes por *Time Crisis*, *Time Crisis: Operación Titán* y la saga *Point Blank*. Y en cuanto a elegir entre *Metal Gear Solid*, una obra maestra que explota al máximo las capacidades técnicas de la PlayStation, y *FF Anthology*, la reedición de dos juegos de Super Nintendo de una saga que aún no había llegado a su cénit... ¿de verdad hace falta que te respondamos?
También comentaros que *Black and White* y *Messiah* están para ordenador, y yo tengo el primero.
Eeehm... pues sí, nunca hemos



DAVID LOBATO

dicho lo contrario. La versión para PC de *Black & White* apareció hace más de un año, pero la publicación de su adaptación para PS One se ha anulado más veces que los matrimonios de Julia Roberts, así que hasta que algún distribuidor ose sacarla a la calle se quedará en el limbo. En cuanto a *Messiah*, sólo se había planeado una versión para Dreamcast, pero hace tiempo que se anuló.

Si me publicáis la carta hablaré con los del Bar Budo para que bajen de precio los cubatas y os fundaré un club de fans.

Ya puestos, no estaría mal que también abrieras una cuenta para que nuestros caritativos lectores pudieran financiar los cubatillas de los pobres y necesitados redactores de *PlanetStation*.

Decidle de mi parte a Snatcher que no os haga trabajar tanto.

¿Trabajar? ¿Qué es eso? Nos suena de algo, pero no caemos...

ANGELINA JOLIE Y LA LARA CROFT MALDITA

YURENA SORAY MARTÍN
(LA LAGUNA, TENERIFE)

¿Qué tal anda todo por la Redacción? Espero que siga como siempre: las cajas de pizza vacías por el suelo, las botellas de whisky en vuestro cuerpo, Holybear hibernando mientras come...

...Snatcher fumándose una figurita de Solid Snake, T-Virus besando su foto a tamaño natural de Nuria Fergó, Tronji derrapando por las esquinas con su patinete, Kain intentando sacar a lengüetazos las últimas gotas de una botella de ginebra... digamos que mucho, mucho no han cambiado las cosas...

¿Sabéis algo de la segunda película de *Tomb Raider*, aparte de que la hará Angelina Jolie?

Sabemos que de momento se va a llamar *Lara Croft and the Cradle of Life*, que la dirigirá Jan De Bont (realizador de *Speed*, *Twister* y *La guarida*), que en ella Larita deberá llegar a la Caja de Pandora antes que el malvado Chen Lo (un jefe de la Mafia china), que el mayordomo Hillary tendrá un papel mucho más importante y que intervendrán los actores Gerard Butler (el Drácula de *Drácula 2001*) y Djimon Hounsou (actor de color que aparecía en *Amistad*, *Deep Rising* y *Gladiator*). Lo que no sabemos es si, siguiendo la tradición de la saga *Tomb Raider*, Angelina Jolie se cargará de unos kilos más de relleno su sujetador...

¿*FF XI* sólo podrá jugarse *on-line*? Es decir, si no tengo la conexión me fastidio y me quedo con las ganas, ¿no?

Digamos que *FF XI* es como el parchís: puedes jugar tú solo, pero o tienes personalidad múltiple o te vas a aburrir más que Ronaldo en una convención de alérgicos al dinero.

Con *MGS 2: Substance*, ¿no creéis que Konami intenta aprovechar el tirón de Snake para hacer un juego que será casi igual al original?

¿Qué nos dices? ¡Y nosotros que pensábamos que los mandamases de Konami iban regalando fajos de billetes por la calle, dándole



JOSE MANUEL MARTÍN

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Soy Telva, tengo 14 años y vivo en Arroyo de la Miel, en Málaga. Me gustaría cartearme con gente de todas las edades y a los que les guste *FF VII*, *VIII*, *IX* y *X*, y también con gente a la que le guste el manga. ¡Os espero!

Telva Mª Pardo Esteban
c/Hierbabuena, 4
29637 Benalmádena (Málaga)

Soy Rikku de Getafe, y quiero cartearme con todos los chicos y chicas a los que les molen los plataformas, el manga, el *anime* y los juegos de rol (especialmente los *FF*), ¡ah! y no me olvido de la acción de *Metal Gear*... sean de la edad que sean (yo tengo 14 primaveras). Por supuesto, prometo contestar.

Rikku (Patricia Racionero Asperilla)
Avenida Vascongadas, 11 – Bajo C
28903 Getafe (Madrid)
Prometo contestar.

Me llamo Raquel y tengo 14 años. Me gustaría cartearme con gente que tenga la PS2 y, en especial, con los fans de la saga *FF* (si es el *X*,mejor que mejor).Escribidme a:

Raquel Trejo
Paseo San Vicente, 15- 7º B
47012 Valladolid

O bien un e-mail a:
raqueltre1@sylvanmail.com
¡Espero vuestras cartas y e-mails!.Prometo contestar a todas.

Hola *kupó*, me llamo Angela. Soy una italiana enamorada de los *FF* o cualquier RPG, también me gustan los *survival horror*, así que si quieres que hablemos de la Play escríbeme a:
meru_rol@latinmail.com
O a:
eiko_carol@latinmail.com

AL HABLA

caramelos a los niños pobres y comiendo raspas de sardina para dar ejemplo de humildad!

No aguanto más para hacerme con el *Tomb Raider* de PS2... ¿me recomendáis algún juego de este estilo (sin ser un *Tomb Raider, of course*)?

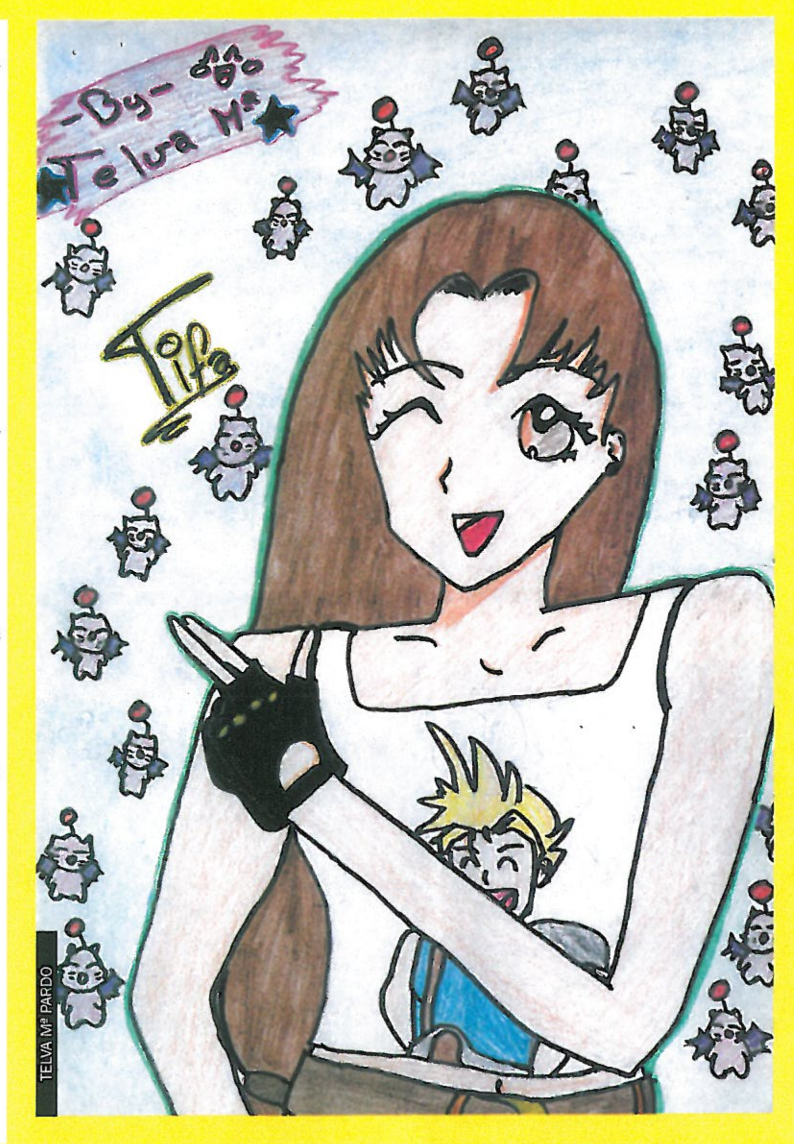
Aunque ninguno de sus protagonistas cuente con una parte inflable de su anatomía (al menos, que esté a la vista), puedes encontrar cierto regustillo a las aventuras de Lady Croft en aventuras de *qualité* como *Ico* o *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, aunque también en otras menos... digamos... memorables, como *Pirates: The Legend of Black Cat* o *Shadowman: 2econd Coming*.

Os sigo desde el número 2, aquellos hermosos tiempos en los que estaba Tucán... snif... Drako y su Drakomóvil lleno de mida... snif snif... qué tiempos aquellos...**

Sí, te comprendemos... snif snif... a nosotros también nos entra la alergia cuando recordamos el Drakomóvil... ¡atchuaaaaá!

Ya podéis descorchar el champán y cortar la pata de jamón que os he regalado. Besos, corazones míos.

Lástima que te olvidaras de no comértelos antes de enviárnoslos, pero se agradece el detalle. La próxima vez no te preocupes, nos envías un chequecito con el precio de ambas cosas y ya las compraremos nosotros.



CHRONO CROSS, ESE GRAN DESCONOCIDO

PABLO LEÓN (E-MAIL)

Qué pasa, amigos de *PlanetStation*. Me gustaría que me resolviérais unas dudillas sobre la PS2 y sus juegos.

Mientras no nos preguntes cómo convertirla en una maquinilla de afeitar a pilas, lo que quieras.

Terminé *MGS 2* hablando inglés mejor que el Príncipe de Inglaterra y ahora con *FF X* volvemos a lo mismo. ¿Cuál es la razón para que no los doblen a nuestro magnífico idioma? Sólo por curiosidad.

Verás amigo Pablo, es que el doblaje de dos juegos como *MGS 2* y *FF X* (que tienen más diálogos que una película de Quentin Tarantino protagonizada por marujas) les costaría unos buenos billetes a las distribuidoras, que no se atreven a invertir tanto dinero en un juego de PS2, sobre todo por la cuota de pirateo que hay en nuestro país... así que, tal y como están las cosas, mucho nos tememos que dentro de nada podrás ejercer de profesor de inglés en un Wall Street Institute...

¿Me podéis hablar de ese juego del que casi todos los lectores hablan en la sección Al Habla, ése llamado *Chrono Cross*?

Es la secuela del mítico *Chrono Trigger* (para muchos, el mejor RPG para consolas de 16 bits con FF VI) aparecida entre los lanzamientos de *FF VIII* y *FF IX*, que tiene una de las historias más interesantes y complejas jamás creadas por Square, más de 40 personajes controlables y un sistema de combate renovador, atractivo y dinámico... pero claro, es más fácil que veamos a José Luis Perales versionando *Corazón latino* que a este pedazo de juego en las tiendas de nuestro país.

También quería saber cuál será el precio total que habrá que pagar para jugar con la PS2 *on-line* (precio de periféricos, conexión a Internet...).

Nos sería más fácil decirte la composición química del ácido acetilsalicílico, más que nada porque hasta finales del año que viene o principios del próximo no se espera que la PS2 pueda usarse *on-line* en Europa... aunque, tomando como referencia aproximada el precio del periférico en los Estados Unidos, el adaptador de banda saldría por unos 40 euros, y a eso le tendrías que añadir el precio de la conexión, que depende del acuerdo al que lleguen Sony y Telefónica.

¿Habrá un *Jak & Daxter 2*? Y en el caso de que lo haya, ¿para cuándo?

Se habla, se comenta, se rumorea... no hay nada concreto, pero parece ser que el mejor plataformas para PS2 (con permiso de *Ratchet and Clank*) no tardará mucho en tener un hermanito pequeño...

Quiero comprarme un juego de fútbol pero no sé cuál. ¿Qué me recomendáis?

Te recomendamos tres palabras: *Pro Evolution Soccer*. Y es que cuando un juego mantiene a la Redacción en pleno más pegada a la pantalla que un *striptease* de Nicole Kidman, es que debe ser muuuuuy bueno.

Bueno, que sigáis tan cachondos (en el buen sentido de la palabra), y a ver si incluís en la revista una sección... digamos... erótica, lo que haría que las ventas se disparasen hacia arriba (ejem ejem).

Por lo que vemos, tú eres un cachondo en ambos sentidos de la palabra... ejem ejem...

HASTA *GRANDIA* PUEDE TENER UN MAL DÍA

TÍO HOLGUÍN (ÉCIJA, SEVILLA)

Soy el tío Holguín, es que me gusta que me llamen por mi apellido.

Eso es porque no te apellidas "Ladilla", como un amigo de Holybear al que no le gusta nada que le llamen por su apellido.

Me gustó mucho la película *Shrek*. ¿Se sabe algo de si va a salir algún juego de la misma en PS2?

Existe una versión videojueguil de dicha película, pero es para X-Box, así que lo más cercano a ver a un Gigante Verde en tu PS2 que puedes conseguir es meter un bote de guisantes en la consola.

Ya sé que en otras revista anteriores os han preguntado si va a salir en España *Grandia Xtreme*, pero os lo pregunto otra vez no vaya a ser que a última hora saliera.

Para que no se diga que trabajamos menos que el profesor de gimnasia de Montserrat Caballé, volvemos a repetir que todavía no hay precio, fecha ni distribuidor para *Grandia Xtreme* en nuestro país. Y por muchas últimas horas que haya (y viendo su casi nulo éxito en Japón) no creemos que cambie a corto plazo.

Si no sale, ¿merecería comprarlo, original claro, de importación? ¿Cuánto me costaría?

La saga *Grandia* rebosa calidad por los cuatro costados, así que siempre vale la pena hacerse con uno de sus episodios... aunque claro, si no dominas el japonés te encontrarás más perdido que un americano escuchando el estribillo del *Aserejé*. Si aún así quieres pillarlo, el precio de un juego de importación puede llegar a rondar los 100 euros.

¿Y *Wild Arms 3rd* saldrá?

Suponemos que te refieres a si saldrá en España, porque los suertudos

japoneses y americanos sí pueden disfrutar con este juego de Contrail... pero su aparición de nuestro país está menos clara que la vista de nuestro redactor Kain después de tomarse sus veinte cubatas diarios. Y es que la alargada sombra de los *FF* provoca que otras muchas joyas del rol nunca lleguen a nuestro país.

Bueno, os dejo ya. Pero antes, a ver si me podéis conseguir algunas direcciones de empresas de cómics manga.

Sentimos decirte que en esta Redacción no conocemos más manga que la manga pastelera que usa Holybear para rellenar de crema de leche sus mejillones al vapor...

LOS PLATINUM Y LA MADRE QUE LOS...

OSCAR PRIETO (E-MAIL)

¡Menudas vacaciones os habéis pegado! Pero supongo que os las merecéis, porque eso de jugar todos los días a la PS2 y a la PS One debe cansar mucho.

Buffff... ni te imaginas cómo llega a cansar eso de probar un juego... y otro... y otro... y otro... Por eso hemos propuesto sacar la revista cada seis meses, pero por las risas que aún resuenan por toda la editorial sospechamos que no van a hacernos mucho caso.

¿De qué depende que un juego salga en Platinum? ¿De que venda mucho o de que ellos quieran sacarlo?

La gama Platinum nació para distinguir a los juegos que habían alcanzado una cifra de ventas notable, y normalmente los distribuidores aprovechan para relanzar sus títulos más emblemáticos, ya que de esta manera tienen una segunda juventud cual Sara Montiel (aunque, en su caso, sería más bien tercera o cuarta).

En el número 44 de vuestra revista comentasteis un juego que salió en el E3 llamado *Club Football*. ¿De qué tratará? ¿Será tipo *Manager*, *FIFA* o *Libero Grande*?

Este juego de Codemasters nos propone básicamente manejar a un club profesional de fútbol y toma elementos de los *Manager* y también de juegos como *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*. Es decir, que podremos tanto fichar al jugador brasileño de moda robándoselo a un club italiano como manejarlo luego en el terreno de juego, siempre que no se lesione antes de jugar su primer partido. ¿De qué nos sonará a nosotros todo esto?

¿*Devil May Cry* saldrá en edición Platinum?

Teniendo en cuenta el color del pelo de su protagonista, ¿acaso lo dudas? Antes de Navidad podrás tener a Dante en tu estantería a precio rebajado.

¿Volverá la saga *Resident Evil* a nuestra PS2?

Los *zombies* de Capcom volverán próximamente a PlayStation 2... lo malo es que lo harán en la versión *on-line* de *Resident Evil* y, viendo lo que está tardando en llegar a nuestro país la conexión a la red a través de la bestia negra de Sony, quizá veamos antes a Coto Matamoros recibiendo el Premio Nobel de la Paz.

Bueno, ya *tá*, espero que me contestéis y enhorabuena por vuestra revista, que es la mejor sin ninguna duda.

Nosotros preferimos el *Playboy*, pero sí, la nuestra tampoco está nada mal.

LA GRIS DE SONY AÚN DA COLETAZOS

ABEL GONZÁLEZ (GRADO, ASTURIAS)

Hola a todos los de *Planet*, en especial a Snatcher. Os sigo desde el número 28 y es la primera vez que os escribo.

Eso, tú ve dándole confianza a Snatcher que ya verás cómo acabará todo objeto 'fumable' tuyo que pase por sus manos...

He oído hablar de un juego de la Segunda Guerra Mundial para PS One llamado *Hidden & Dangerous*. ¿Tenéis alguna noticia?

Tenemos todas las noticias que quieras: sólo tienes que abrir cualquier periódico y te encuentras un montón. Claro, que si lo que quieres saber es algo de *Hidden & Dangerous*, mucho nos tememos que la conversión de este juego de PC a Dreamcast era tan flojita y funcionó tan mal económicamente que su versión para PS One se hizo desaparecer silenciosamente.

¿Por qué *Capcom vs SNK Pro* es *2000* y no *2002*?

Porque se trata de una versión del primer *Capcom vs SNK*, que apareció en los salones recreativos en el año 2000 (de ahí viene lo de *Millenium Fight*, no de que ya hayan jugado un millón de personas como pensaba nuestro redactor Kain).

¿Es cierto que va a salir un *Delta Force* para PS One?

Ay ay ay, que hay alguien que no se compró el último número de *PlanetStation* y no le echó un ojo a la página 68... porque si no sabrías que *Delta Force: Urban Warfare* ya está en todas las tiendas (y es más, ya es uno de los juegos más vendidos de PS One).

Creo que va a salir un juego de *Rainbow Six* para PS2 y otro llamado *Rainbow Six: Lone Wolf* para PS One. ¿Es cierto? ¿Cuándo salen?

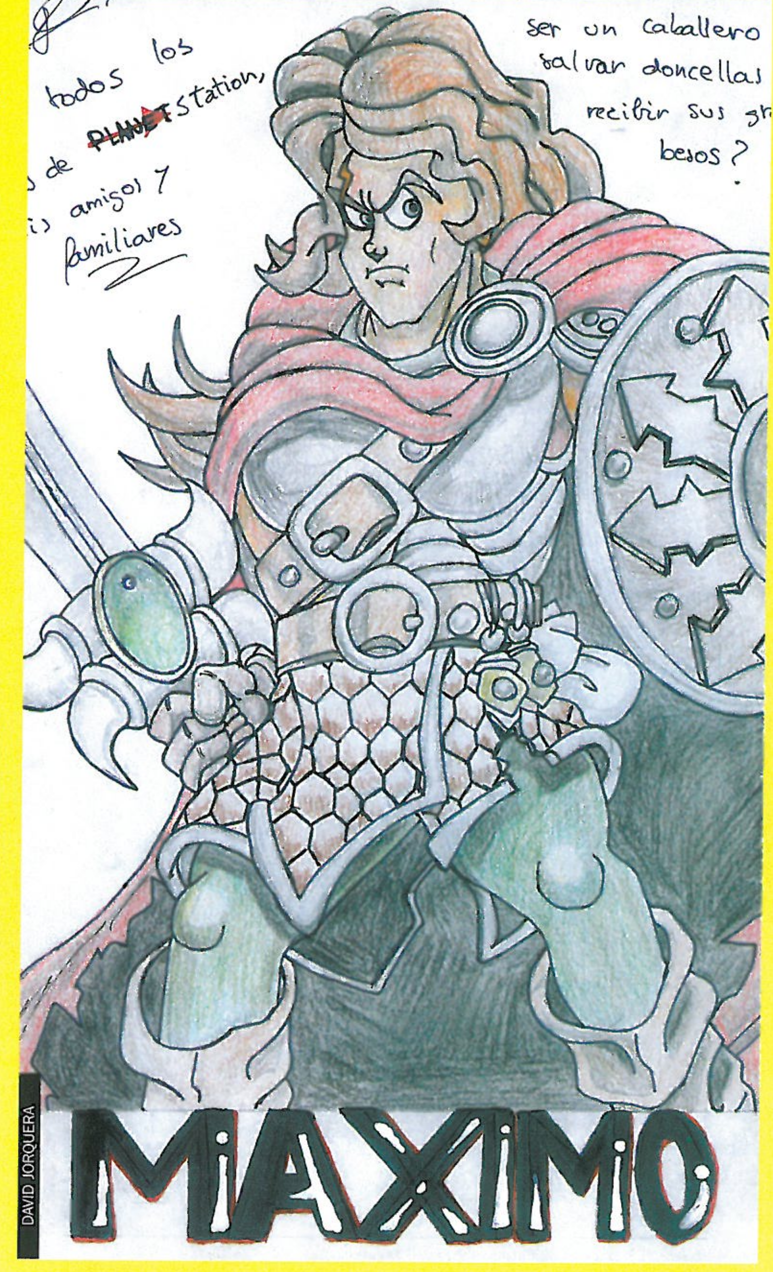
Rainbow Six: Lone Wolf, después de una interesante campaña publicitaria minimalista consistente en no decir nada del juego, está disponible en toda España. En cambio la versión para PS2 de *Rainbow Six: Rogue Spear* parece un pelín paralizada, quizá porque *Tom Clancy's Splinter Cell* y sus 'inspiraciones' en *MGS 2* está despertando mucho más interés.

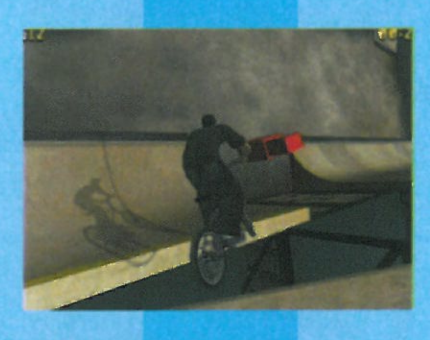
Echo de menos los planetas y los comentarios de las imágenes.

Bueno, nuestras madres también nos dicen que echan de menos cuando nos peinábamos con la raya a un lado y llevábamos mocasines, pero si no hubiéramos cambiado un poco de estilo aún llevaríamos camisetas de Naranjito.

Bueno, me despido de mi revista preferida. Seguiré esperando a que salga el *Panzer Front Bis*, que no acaba de aparecer.

Pues mira que su nombre lo pone fácil para llamarlo: "*Panzer Front* Bisssss *Panzer Front* Bisssssss"... de todas formas, no te preocupes, a finales de septiembre ya podrás tenerlo en tus manos.





MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Trucos especiales de los personajes

Mat Hoffman
Back Flip Tailwhip: →, ↓, ■
Barhop: →, ←, ●
Peacock: ←, ↑, ●

Big Foot
Black Flip No Footer: →, ←, ●
Superman One Hander: ←, →, ■
Decade Air: →, ↑, ●

Cory Nastazio
Back Flip Tabletop X-Down: ↑, ←, ■
Back Flip Tailwhip: ↓, ←, ●
Half Barspin Tailwhip: →, ←, ■

Day Smith
Back Flip One Footer: ←, →, ■
Decade Air: →, ←, ●
Pendulum: ←, ↓, ■

Joe Kowalski
Halt Barspin Tailwhip: ↑, ←, ●
No Footed Candybar One Hander: →, ←, ■
Superman One Hander: ←, →, ●

Kevin Robinson
Pendulum: ←, →, ■
Rocket One Footer Candybar: →, ←, ●
No Handed Back Flip: ↓, →, ■

Mike Escamilla
Back Flip No Footer: ←, →, ●
Body Varial: →, ↑, ■
Decade Air: →, ←, ■

Nate Wessel
Back Flip No Footer: →, ←, ●
Pendulum: ←, →, ■
Superman Double Seat Grab: ↓, ←, ■

Rick Thome
No Hander Back Flip: ↓, →, ■
One Handed Swing Leg: →, →, ●
Rocket One Footer Candybar: →, →, ●

Ruben Alcantara
Decade Air: ←, →, ●
Double Tailwhip: ↓, ←, ●
Superman One Hander: →, ←, ■

Seth Kimbrough
Barhop: ←, →, ■
Superman Seat Grab
Truckdriver: →, ↓, ■
Swing Leg: ←, →, ●

Simon Tabron
900: ←, ↓, ■
Double Front Peg Grab: →, ←, ■
Swing Leg: ←, →, ●

Vanessa
Barhop: ↑, ←, ■
Rocket One Footer
Candybar: ←, →, ●
Swing Leg: →, ←, ■

Volcano
Back Flip No Footer: ←, →, ■
One hander Swing Leg: ↓, →, ■
Rocket One Foot Candybar: →, ←, ●



TEKKEN 4

Luchar como Eddy Gordo
Completa el modo Historia con Christie Monteiro. Ahora ve a la pantalla de selección de personajes, resalta a Christie y aprieta ▲. Jugarás con la apariencia de Eddy, aunque todos los movimientos serán exactamente los de la voluptuosa luchadora.

Luchar como Miharu
Completa el modo Historia con Ling Xiaoyu. Ahora ve a la pantalla de selección de personaje, resalta a Ling y aprieta ●. Miharu tiene el aspecto de Ling con el traje de colegiala de *Tekken 3* y *Tekken Tag Tournament*, además de tener exactamente los mismos movimientos.



Luchar como Ling Xiaoyu vestida con el uniforme de la escuela
Completa el modo Historia con Ling Xiaoyu. Ahora, ve a la pantalla de selección de personajes, resalta a Ling y aprieta ▲. Ni que decir tiene que los movimientos serán exactamente los mismos.

Luchar como Panda
En la pantalla de selección de personajes, resalta a Kuma y aprieta ▲ o ●. Los movimientos de ambos personajes son idénticos.

Luchar como Violet
Al igual de lo que ocurre con Panda, un viejo conocido de los aficionados a *Tekken* como es Lee Chao-Lan también tiene una apariencia oculta. Para elegirla, ve a la pantalla de selección de personajes, resalta a Lee y aprieta ●.

Desbloquear el escenario Dojo
Basta con acabar el modo Tekken Force con cualquier personaje (casi nada).

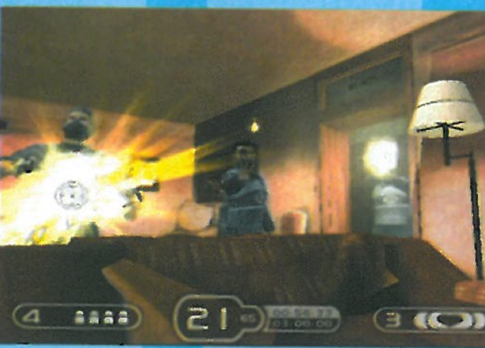
Desbloquear el modo Theater
Completa el juego en el modo Historia con cualquier personaje.

Contraseña de ranking
Completa cualquiera de los modos principales del juego (o sea Time Attack, Survival, Tekken Force o Entrenamiento) y entonces mantén pulsados ■+▲ y seguidamente aprieta ↑+→ (vamos, la diagonal superior derecha). Aparecerá una palabra clave, y si la introduces en el lugar correspondiente de la página web de Namco, podrás ver cuál es tu posición como luchador respecto a los aficionados de todo el mundo. La URL exacta es: **http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/tekken4/ranking/rec/enter.html**

Ver el nombre de los movimientos
Aprieta **Select** durante un combate e introduce un combo para ver su nombre.









ENDGAME

Pulsa **Start** en la pantalla de inicio para acceder al menú principal, que cuenta con cuatro opciones. Una de ellas te permite introducir secuencias de letras: para introducir un código, aprieta el gatillo múltiples veces en función de la posición de la letra del truco en el alfabeto. Entonces, pulsa el botón de agacharse(por defecto, el botón **B** en la GunCon) para introducir una letra.
Si el código ha sido introducido correctamente, el menú principal desaparecerá y volverá a aparecer brevemente.

Los códigos son los siguientes:

Desbloquear modo Arcade
BLAM – Versión numérica: 2, 12, 1, 13

Desbloquear los desafíos de cada país
ABROAD – Versión numérica: 1, 2, 18, 15, 1, 4

Desbloquear *Mighty Joe Jupiter* al completo
MIGHTIER – Versión numérica: 13, 9, 7, 8, 20, 9, 5, 18

Desbloquear la *jukebox* y todas las pistas de música
LETSBOOGIE – Versión numérica: 12, 5, 20, 19, 15, 15, 7, 9, 5

Desbloquear todo (código maestro)
MEBIGCHEAT – Versión numérica: 13, 5, 2, 9, 7, 3, 8, 5, 1, 20

Desbloquear el Desafío del Reino Unido
Completar el Reino Unido en el modo Historia

Desbloquear el Desafío Francia
Completar Francia en el modo Historia

Desbloquear el Desafío Alemania
Completar Alemania en el modo Historia

Desbloquear el Desafío Italia
Completar Italia en el modo Historia

Desbloquear el Desafío Suiza
Llega al enemigo final en el modo Historia

Desbloquear el modo Arcade y la opción Dos Pistolas
Acaba el juego

Desbloquear el modo Hyper Arcade
Completa el juego usando la escopeta

Desbloquear el modo Arcade Ametralladora
Completa el modo Arcade

Desbloquear el modo Arcade Cane Gun
Completar el modo Arcade usando la ametralladora

Desbloquear el modo Arcade Escopeta
Completar el modo Arcade usando el Cane Gun

Desbloquear el modo Espejo
Completar el juego con el final bueno

Desbloquear el episodio segundo de Mighty Joe Jupiter
Completa todos los modos de entrenamiento en el nivel Fácil

Desbloquear el episodio tercero de Mighty Joe Jupiter
Completa todos los modos de entrenamiento en el nivel Normal

Desbloquear la trilogía de *Mighty Joe Jupiter*
Completa todos los modos de entrenamiento en el nivel Mighty

Jukebox
Completa la trilogía *Mighty Joe Jupiter*



MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Invencibilidad
Aprieta **→,R1,▲,↑,L2,✖,←,●, ✖,R2** en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

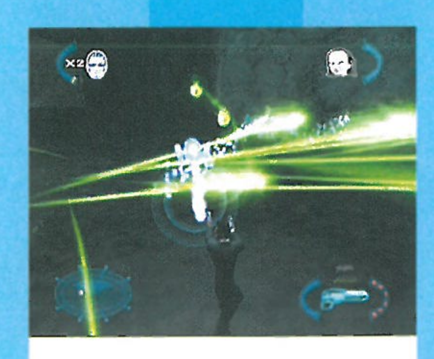
Modo Jefe
Aprieta **R1, ▲,↓,↓,✖,L2,←,■,→, ▲, R2,L1** en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta. El Modo Jefe te permite jugar directamente con cualquiera de los *final bosses*.

Misiones de Entrenamiento
Aprieta **■,↑,L2,←, ▲,✖,R2, ●, →,R1,■,●** en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Información de los agentes
Aprieta **↑,↓,●,R2,←,L2,↓,✖,R2, ■,↑,R1** en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Información de los *aliens*
Aprieta **■,L1,●,L1,↓,▲, R1,→,✖, ←,R2,▲** en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.





Desbloquear el *making of*
Aprieta ●,R2,L2,●,▲,↓,■,R2,■,✖,→,L1,✖,↑ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Todas las armas
Aprieta ↑,↓,✖,■,R1, ▲, ▲, ←, ●,L1,L1,→ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Seleccionar nivel
Aprieta R1,▲,←,●,■,L1,←,↑,✖,↓,L2,■ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Rayo a tope
Aprieta ←,→,↑,↓,L1,●,▲,R2,←,↓,■,■ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Extensión a tope
Aprieta L2,R1,●,L2,↓,↑,L1,→,←,✖ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Todo el área
Aprieta ←, ✖, ▲, ↑, ✖, ↓, ■, L2, ←, R2 en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

'Seguir objetivo' a tope
Aprieta →, ↑, ■, L1, ←, ←, L1, ←, ●, ← en la pantalla de inicio (en la que



aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Descarga a tope
Aprieta ←,●,▲,→, L1, ■, ←, R1,R1, ▲, ■ en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Jugar sin *power-ups*
Aprieta ↓, ↑, ✖, ■, ↓, ↑, ✖, ■, L1, L2, ■, ● en la pantalla de inicio (en la que aparece "Press Start" bajo el logo del juego). Un breve *flash* te confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Salto mortal hacia atrás
Aprieta ■ + ↓ (a la vez)

Salto mortal hacia delante
Aprieta ■ + ↑ (a la vez)

Salto mortal a la derecha
Aprieta R1+■ (a la vez)

Salto mortal a la izquierda
Aprieta L1+■ (a la vez)

Mejores armas
Para obtener mejores armas durante la partida, juega como agente K

Más velocidad
Para ir más rápido durante la partida, juega como agente J





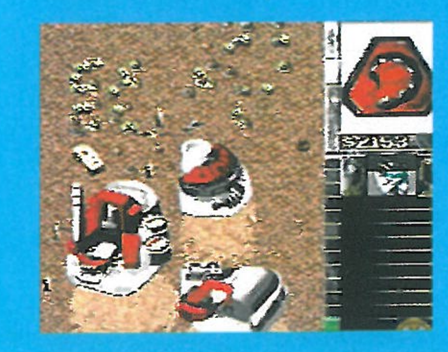
COMMAND AND CONQUER (PS ONE)

Nuestro lector **Rogelio Trujillo** (Ciudad Real), nos pide las contraseñas de las misiones de *Command and Conquer*. Pues aquí las tienes... ya no hay excusas para que no conquistes el mundo.

Misiones GDI
2 Estonia **IY2E4RGPK**
3 Letonia **VMNMUJFZP**
4A Polonia **1NXZDC3MK**
4B Polonia **LHGHL19AI**
4C Bielorrusia **LHY8GYVDS**
5A Alemania **W1N457LJ4**
5B Ucrania **OXL3NYNMO**
6 Republica Checa **1MVDCPIIM**
7 Republica Checa **OX3CS3D4G**
8A Austria **WMJ8FPOQH**
8B Eslovaquia **AAY1YZS9J**
9 Hungría **CSGUOJ7AQ**
10A Eslovenia **Z6J3CUK9V**
10B Rumania **W5741QXPJ**
11 Grecia **PZBVQGKOK**
12A Albania **0M86028IO**
12B Bulgaria **LWO3SMF6F**
13 Yugoslavia **YM3XI0625**
14 Yugoslavia **WMJQ8C0HG**
15A Bosnia **GTJ2PV460**
15B Bosnia **4QLR9NRLA**
15C Bosnia **C9ROOJSTO**

Misiones GDI Especiales
1 **8PHJTYIP1**
2 **SZ4VH22RY**
3 **878FR0G1M**

Misiones GDI Encubiertas
Blackout **GT1BEQHY8**
Hell's Fury **8PH1RPW9W**
Infiltrated! **SHDZUI8ID**
Elemental Imperative **8PZAIF13P**
Ground Zero **GT1TAEXF9**
Twist of Fate **C9RO8NZGU**
Blindsided **W15VEC3SQ**



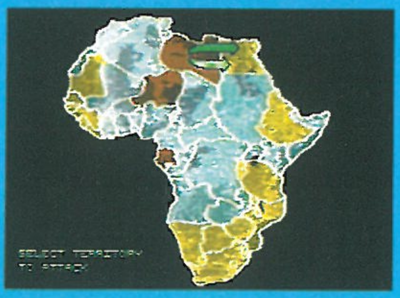


Misiones NOD
2A Egipto **C99FAXKW8**
2B Egipto **KDTPX9WPE**
3A Sudan **EDT4LLS9D**
3B Sudan **JFBS8WWVM**
4A Chad **JY2RPNB0L**
4B Chad **4QHTTEY4B**
5 Mauritania **W15DASRS8**
6A Costa de Marfil **9QYUCB63B**
6B Benin **208F7432R**
6C Nigeria **Q0WRYGFWX**
7A Gabon **GTJKW0JDK**
7B Camerún **OX3UJ0V6Q**
7C República Centroafricana **C9R67C70W**
8A Zaire **OH1Y3FSC2**
8B Zaire **GTJKE8W7B**
9A Egipto **Y4UMW1NWE**
9B Egipto **3NJDSOKII**
10A Angola **BBK50NRL4**
10B Tanzania **MILZJC113**
11A Namibia **OX3UKOP94**
11B Mozambique **GTJ26Z72A**
12A Botswana **A9G1KD5FJ**
12B Botswana **CSZZGEJ8H**
13A Suráfrica **W3C6NH40V**
13B Suráfrica **AJ5CEQE7I**
13C Suráfrica **25UJG3YHZ**

Misiones NOD Especiales
1 **0LXRXJOYS**
2 **0305M0802**

Misiones NOD Encubiertas
Bad Neighborhood **C99X6L0D9**
Deceit **SHVQLLFOX**
The Tiberium Sun **W1N4V4TKB**
Cloak & Dagger **C99FJ8DM5**
NOD Death Squad **0LF0D3T25**
Under siege: C&C **457E1D682**







STUNTMAN

Todos los juegos de conducción, coches y elementos
Introduce **Bindl** como nombre de conductor al empezar una nueva partida (date cuenta de que la B inicial y la l final han de ir en mayúsculas y el resto en minúscula). Todos los juegos de conducción, coches y elementos estarán desbloqueados.

Todos los trailers
Introduce **FellA** como nombre de conductor al iniciar una nueva partida y desbloquearás todos los trailers en el menú de filmografía (ojo: las tres letras del medio son en minúsculas y la inicial y final, mayúsculas).



Todos los elementos
Introduce **MeFf** como nombre de conductor al empezar una nueva partida. De nuevo, las mayúsculas deben ser exactamente como las hemos escrito.

Todos los coches
Introduce **spiDER** como nombre de conductor al empezar una nueva partida, y dispondrás de todos los vehículos desde el principio.

Inicio rápido
Aprieta **R1** durante la cuenta atrás de antes de la carrera.



GRANDIA 2

Conseguir el Book of War
Juega al Walnut Game con los Carros y gánalo seis veces. Cuando vuelvas al juego, los simpáticos bichejos te darán el Book of War, que contiene algunas de las habilidades más destructivas del juego.

El escenario escondido
Cuando Roan vuelva a tu grupo (una vez ya convertido en rey de Cyrum), deja su





reino y ve a las Raul Hills. Te encontrarás con un escenario nuevo, en el que aparte de unos bichejos muy duros (aunque débiles contra hielo) encontrarás unas armaduras y unos ítems que duplicarán tu SP, tu EXP e incluso que te darán 1000 monedas de oro. Y si mirás bien en las columnas, encontrarás que la más alta contiene el Fairy Egg.



RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE

1 DIGIMON RUMBLE ARENA
2 FINAL FANTASY IX
3 METAL GEAR SOLID BAND
4 DRAGON BALL FINAL BOUT
5 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
6 DELTA FORCE URBAN WARFARE
7 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
8 DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE
9 TEKKEN 3 (PLATINUM)
10 DRIVER 2 (PLATINUM)

PS2

1 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
2 GRAND THEFT AUTO 3
3 GRAN TURISMO CONCEPT
4 GRAN TURISMO 3 (PLAT.)
5 R.E: CODE VERONICA X (PLATINUM)
6 FINAL FANTASY X
7 METAL GEAR SOLID 2
8 SPIDER-MAN
9 PRO EVOLUTION SOCCER
10 TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)

X-BOX

1 HALO
2 DEAD OR ALIVE 3
3 SPIDER-MAN
4 HUNTER: THE RECKONING
5 MOTO GP
6 PROJECT GOTHAM RACING
7 RALLYSPORT CHALLENGE
8 007: AGENT UNDER FIRE
9 OODWORLD MUNCH'S ODDYSEE
10 GAUNTLET DARK LEGACY

GAMECUBE

1 STAR WARS: ROGUE LEADER
2 SUPER SMASH BROS. MELEE
3 SPIDER-MAN
4 PIKMIN
5 LUIGI'S MANSION
6 SONIC ADVENTURE 2
7 007: AGENT UNDER FIRE
8 ISS 2
9 WAVE RACE: BLUE STORM
10 BURNOUT

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

3 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÒN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET26**

6 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 42**

8 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

9 COLIN MCRAE 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 21**

10 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 22**

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

4 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

6 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

7 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

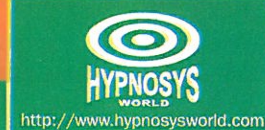
8 R.E. CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

9 SPIDER-MAN
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **65,95 EUR** ANÁLISIS **PLANET 44**

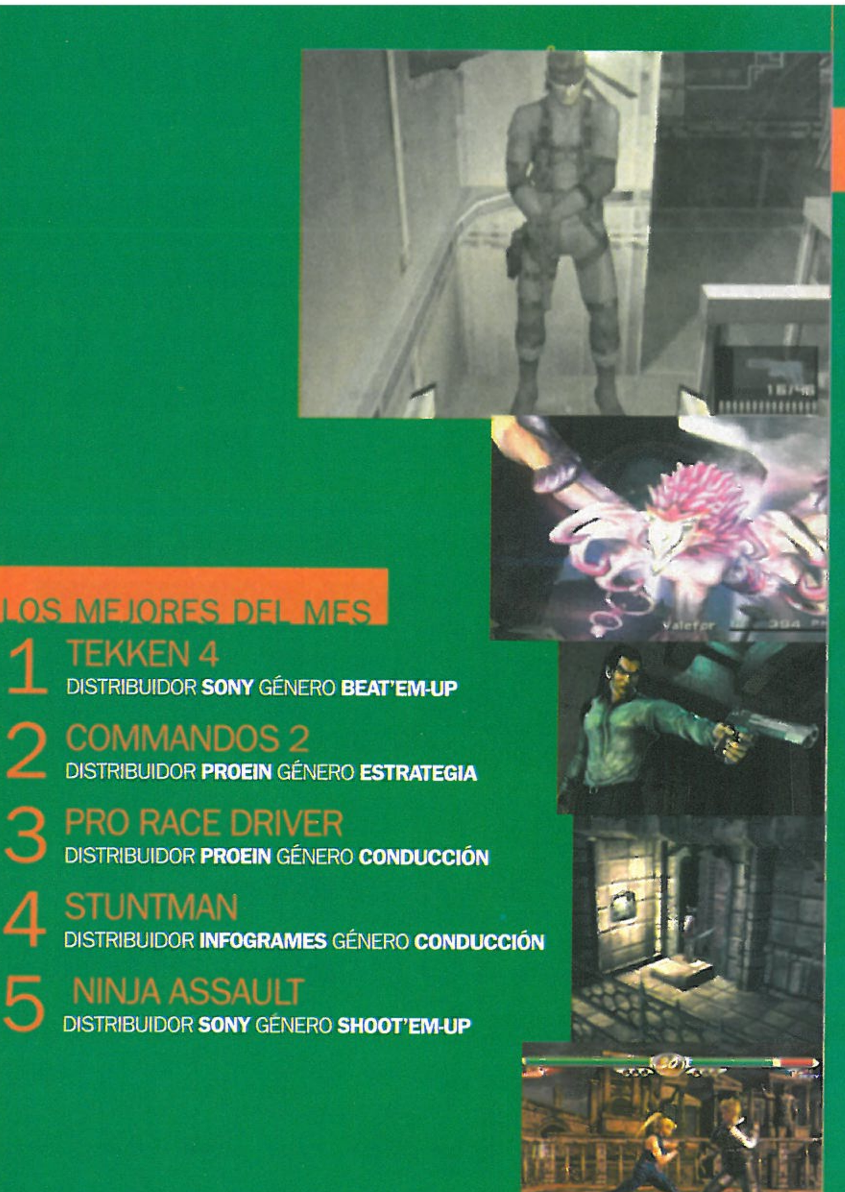
10 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 41**

¡¡NUEVO PREMIO!!
¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.



LOS MEJORES DEL MES

1 TEKKEN 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 COMMANDOS 2
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**

3 PRO RACE DRIVER
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 STUNTMAN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 NINJA ASSAULT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

6 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

7 TEKKEN 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **69,95 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 46**

8 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

9 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

10 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

LOS MÁS ESPERADOS

1 THE GETAWAY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 TOMB RAIDER: TAOD
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

3 KINGDOM HEARTS
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **ACTION-RPG**

4 COLIN MCRAE 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 VIRTUA TENNIS 2
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número_ (incluido).
El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________ Código postal ____________________
Población ____________________ Provincia ____________________
E-mail ____________________ Teléfono ____________________ Edad ____________________

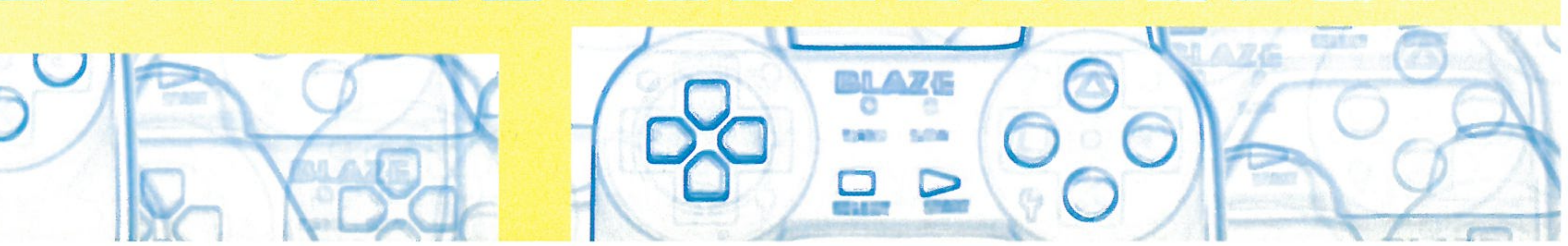
FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular ____________________
Fecha de caducidad ____________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular ____________________
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com



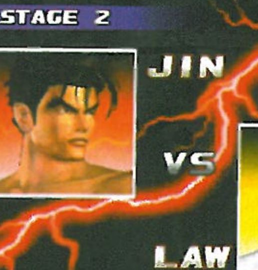
LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.











TEKKEN 3

EL VERDADERO REY DEL PUÑO DE HIERRO

DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1998**

TEKKEN 3 RESULTÓ SER UNA MAGNÍFICA CONVERSIÓN DE LA NO MENOS EXCELENTE RECREATIVA PROGRAMADA POR LA PROPIA NAMCO

Pocos beat'em-ups para PSX han logrado un reconocimiento tan unánime tanto de la crítica especializada como de los aficionados al género como *Tekken 3*. La inminente llegada a nuestro país del esperadísimo *Tekken 4* para PS2 es una excusa tan buena como cualquier otra para volver a degustar el mejor de los títulos de la saga aparecidos en la 32 bits de Sony.

Y es que *Tekken 3* resultó ser una magnífica conversión de la no menos excelente recreativa programada por la propia Namco, suponiendo un salto cualitativo enorme a nivel gráfico respecto a sus predecesores. Los personajes estaban formados por una mayor cantidad de polígonos, más pequeños, que les proporcionaban un grado de detalle superior. Por desgracia, los fondos mantenían la tónica de las anteriores conversiones y no conseguían mantener la brillantez visual del arcade.

Sin embargo, este defecto no supuso ningún hándicap para mantener a *Tekken 3* en las primeras posiciones de las listas de ventas durante mucho tiempo. Porque además de su cuidado aspecto gráfico, el videojuego contaba con una jugabilidad extraordinaria, un sistema de lucha inalterado aunque con una mayor variedad de combos, múltiples modos de juego y una cantidad de personajes considerable: hasta 21 luchadores podíamos obtener si acabábamos sucesivas veces el modo arcade, entre ellos el decepcionante y nada carismático Ogre/True Ogre. Por suerte, no faltaron al torneo los representantes de la familia Mishima, piedra angular de la serie. En esta ocasión el ambicioso Heihachi y su nieto Jin Kazama protagonizaban una historia que tenía lugar 19 años después de los hechos acontecidos en Tekken 2. Si no has tenido ocasión de conocer dicha historia, quizás sea el momento de ir en busca de una copia Platinum del juego, para la que se aumentó la velocidad y se suprimieron las franjas negras que 'decoraban' la conversión PAL original.

EXTRAS MARCAS DE LA CASA

Pocas inversiones resultan tan rentables como un juego desarrollado por Namco, porque la compañía japonesa suele añadir a sus productos sorpresas y extras que alargan su vida útil y proporcionan una diversión adicional. *Tekken 3* no podía ser una excepción, y por eso contaba con una opción llamada Tekken Force que no era otra cosa que un beat'em-up de scroll lateral al estilo *Final Fight* en el que nuestro personaje tenía que desahacerse de los enemigos que le salían al paso antes de agotar el tiempo límite. Más difícil de encontrar (porque había que desbloquearlo) pero igual de divertido era el extraño minijuego en el que nuestro luchador se enfrentaba a otro con ¡una pelota de voley playa!







FUERA DE ÓRBITA

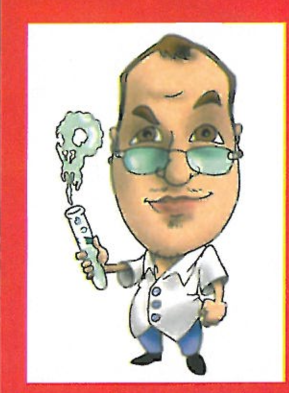
¿CUÁL ES EL MEJOR BEAT'EM-UP PARA PS2, *VIRTUA FIGHTER 4* O *TEKKEN 4*?

LAS VACACIONES NO SÓLO HAN SERVIDO A HOLYBEAR Y T-VIRUS, NUESTROS POLEMIZADORES FAVORITOS, PARA EMPAPARSE DE LAS TÉCNICAS DE MAESTROS COMO COTO MATAMOROS O KARMELE MARCHANTE, SINO TAMBIÉN PARA PROBAR A FONDO ESOS DOS PEDAZO DE BEAT'EM-UPS QUE SON *VIRTUA FIGHTER 4* Y *TEKKEN 4* Y DECIDIR CUÁL ES EL MEJOR EN SU GÉNERO. PERO CLARO, PARA VARIAR, NO SE HAN PUESTO DE ACUERDO...



CARISMA SE ESCRIBE CON "T"

Los amantes de los beat'em-ups en PS2 hemos tenido que alimentarnos hasta hoy con migajas del calibre de *Tekken Tag Tournament* (¿se puede hacer una conversión PAL peor?), *Bloody Roar 3* (tiempos pasados fueron mejores) y el excelente *Dead or Alive 2*, al que ya empiezan a pesarle los años (y otras cosas 'de gran peso' que no citaremos). Pero por fin tenemos un menú de 5 tenedores con *Virtua Fighter 4* de aperitivo y *Tekken 4* de plato completo con copa, café y puro incluidos. Es algo innegable que el título de Namco cuenta con un carisma y una garra jugables ganados durante años de intensos combates. Por el contrario, los combates de *VF 4* son más parecidos a lecciones prácticas para aprender a hacer posturitas de artes marciales, y salir guapos y bien peinados en las capturas de las revistas. Y es que a poco más se puede aspirar cuando sólo se tienen ¡dos! botones para golpear (patada y puñetazo), que se combinan con multitud de posiciones del mando, la mayoría absurdas, para hacer el sistema de juego algo más 'profundo'. ¡Profundamente frustrante! Aunque lo realmente frustrante es jugar con un reducido número de luchadores con el carisma de una alpargata (como "Sosoman" Akira), que palidecen ante la mala leche que Kazuya transpira por cada polígono, la agresividad que notamos en Paul nada más verle o el surrealismo nipón de Yoshimitsu. ¡Si hasta los escenarios, tres veces más grandes y detallados en *Tekken*, tienen más personalidad que las insulsas arenas clónicas del título de Sega! Y encima hay quien dice que *Tekken 4* incorpora pocas novedades. Pues si cambiar radicalmente el concepto de lucha de la serie incorporando libertad total de movimientos es poca cosa...



SUZUKI NO ES SÓLO UNA MARCA DE MOTOS

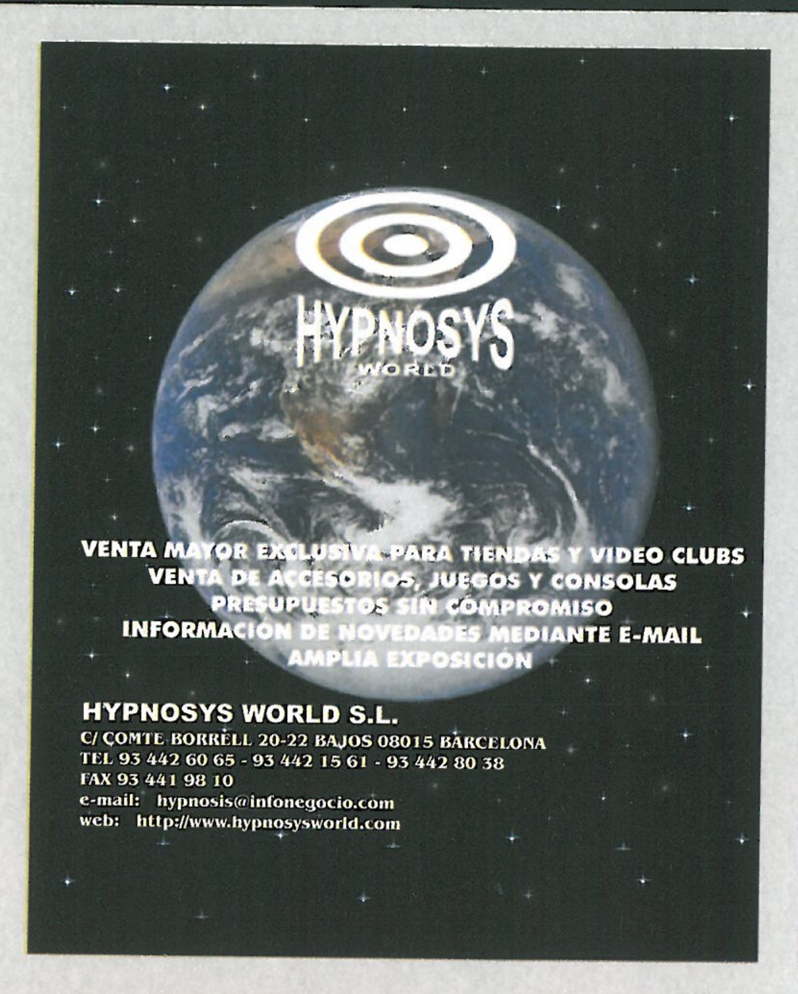
Fue Yu Suzuki y sólo Yu Suzuki quien, nueve años atrás, abrió el camino de los beat'em-ups tridimensionales con el pionero *Virtua Fighter*. Sólo por eso (y por no recordar que también ha parido obras maestras del calibre de *Space Harrier* y *Out Run*), todos y cada uno de sus trabajos posteriores se merecen la admiración de todo buen aficionado a los videojuegos. Y *Virtua Fighter 4* no es una excepción, ya que con él no sólo ha conseguido superar el notable bache de *Virtua Fighter 3tb* (para que luego hablen de los buenos juegos que tenía Dreamcast), sino que ha conseguido que su devaluada saga deje a todos sus competidores a la altura de una composición de Leonardo Dantés. No sólo ofrece una excelencia gráfica impresionante, con unas animaciones admirables y unos efectos que quitan el hipo (lástima de esos dientes de sierra que desvirtúan tal nivel técnico), sino que consigue lo que ninguno de los *Tekken* hasta el momento: transmitir al jugador lo que es un combate de artes marciales de verdad, sin pasarlas por el tamiz *dragonballiano* de rayitos, lucecitas y transformaciones, reduciéndolas a su auténtica esencia. Por eso en *VF4* es imposible avanzar demasiado dándole a los botones a tontas y a locas (¿verdad, Hwoarang?), porque su sistema de juego es tan profundo y tan admirable que hay que jugar muchas horas antes de dominarlo. Y es cierto, sus personajes no tienen el admirable carisma de los de la saga *Tekken*, pero es que en *VF* no resulta necesario porque el auténtico protagonista no es ese amasijo de polígonos que hay en pantalla, sino tú, el que lleva el mando. *VF4* es lucha en estado puro, sin conservantes ni aditivos, y es natural que se le atragante a los acostumbrado al "pim-pam-pum" de los *Tekken*. Pero, al menos a mí, me parece admirable. Me descubro, *sensei* Suzuki.

FUERA DE JUEGO








HYPNOSYS
WORLD
VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
INFORMACIÓN DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
AMPLIA EXPOSICIÓN
HYPNOSYS WORLD S.L.
C/ COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL 93 442 60 65 - 93 442 15 61 - 93 442 80 38
FAX 93 441 98 10
e-mail: hypnosis@infonegocio.com
web: http://www.hypnosysworld.com


Multi GAMES
www.multi-games.com
VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS
GAME BOY ADVANCE
XBOX
PC
CD-ROM
PS one
GAME BOY COLOR
GAMECUBE
DVD
ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.
-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTIA-
PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com


OFERTA
DE COMBATE
PRECIO 1500 EUROS
CON SEGURO INCLUIDO*
•Hueco portacascos
•Sonido avisador de intermitente
•Depósito de gasolina externo con cerradura
•Luz de frenado en parrilla
•Retrovisores graduables
•Empuñadura antivibración con acabados en cromado
•Silencioso
B.R.C.
ADLY
TEL. 608 388 700


MAQUINA
MOTORS
CONCESIONARIO OFICIAL
PIAGGIO
PIAGGIO NRG MC³
Desde
1.742,33 EUROS
✓TODA LA GAMA EN EXPOSICIÓN
✓RECAMBIOS ORIGINALES
✓FINANCIACION A MEDIDA
C/ Brusi, 92 Barcelona 93 209 17 77
C/ Sant Elias, 10 Barcelona 93 531 52 15
DESCUENTO DE 120 EUROS EN
ACCESORIOS PRESENTANDO ESTE CUPÓN



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Aunque acabar con fantasmas a base de disparos de cámaras fotográficas puede sonar a película de Pajares y Esteso, os podemos asegurar que *Project Zero* da miedo... mucho miedo. Os desvelaremos los oscuros secretos de esta aportación al *survival horror* de Tecmo en el próximo número de *PlanetStation*.

Después de unos cuantos cambios de rasante, otros pocos derrapes y algunos trompos, en este número os hemos ofrecido un primer avance de *Colin McRae 3*. Sin embargo, nos hemos dejado en el tintero muchas cosas que os explicaremos con todo lujo de detalles en el análisis de la versión final... siempre que consigamos despegarnos del mando, claro.

¿Es posible superar la diversión que ofrecía *Grand Theft Auto 3*? ¿Un juego puede dar más oportunidades de hacer el salvaje? En RockStar están convencidos de que sí y para demostrarlo nos ofrecen el prometedor *GTA: Vice City*, un juego que seguro dará mucho de que hablar a partir del mes que viene.

La velocidad en PlayStation 2 tiene un nombre: *BurnOut*. En pocos juegos de conducción pudimos sentir tal sensación de transitar por carreteras a toda pastilla con la melena al viento (bueno, en el caso de Kain más bien con la calva al viento). Su secuela promete ahora ofrecer más toneladas de adrenalina en cada curva y choques mucho más espectaculares, y todo con un apartado gráfico digno de la 128 bits de Sony que analizaremos a fondo en nuestro número 47.

A LA VENTA A MEDIADOS DE OCTUBRE

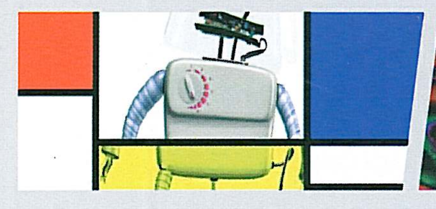
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

2002 artFutura

PINTURA ESTIRADA # 1 / LA RED COMO LIENZO

31 de Octubre - 3 de Noviembre
CCCB y Mercat de les Flors
Barcelona









CCCB

Weta Digital (El Señor de los Anillos II) > Resfest (Cine Digital) > Shynola (Videoclips)
Passion Pictures (3D) > Hi-Res (Web design) > Paul Friedlander (Lightscuptures)
motiongraphics > Demo Scene - BCN Party > Independent Videogaming

3 días de exposiciones, conferencias, seminarios, talleres y proyecciones

2 de Noviembre **Videogames live!**
Una Noche de Música, proyecciones y videojuegos > MERCAT DE LES FLORS

Actividades asociadas > BARCELONA > BCN PARTY > CASSINET D'HOSTAFRANCS
VALENCIA > PROYECCIONES > MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE

www.artfutura.org



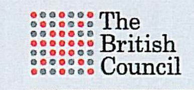


una iniciativa de:



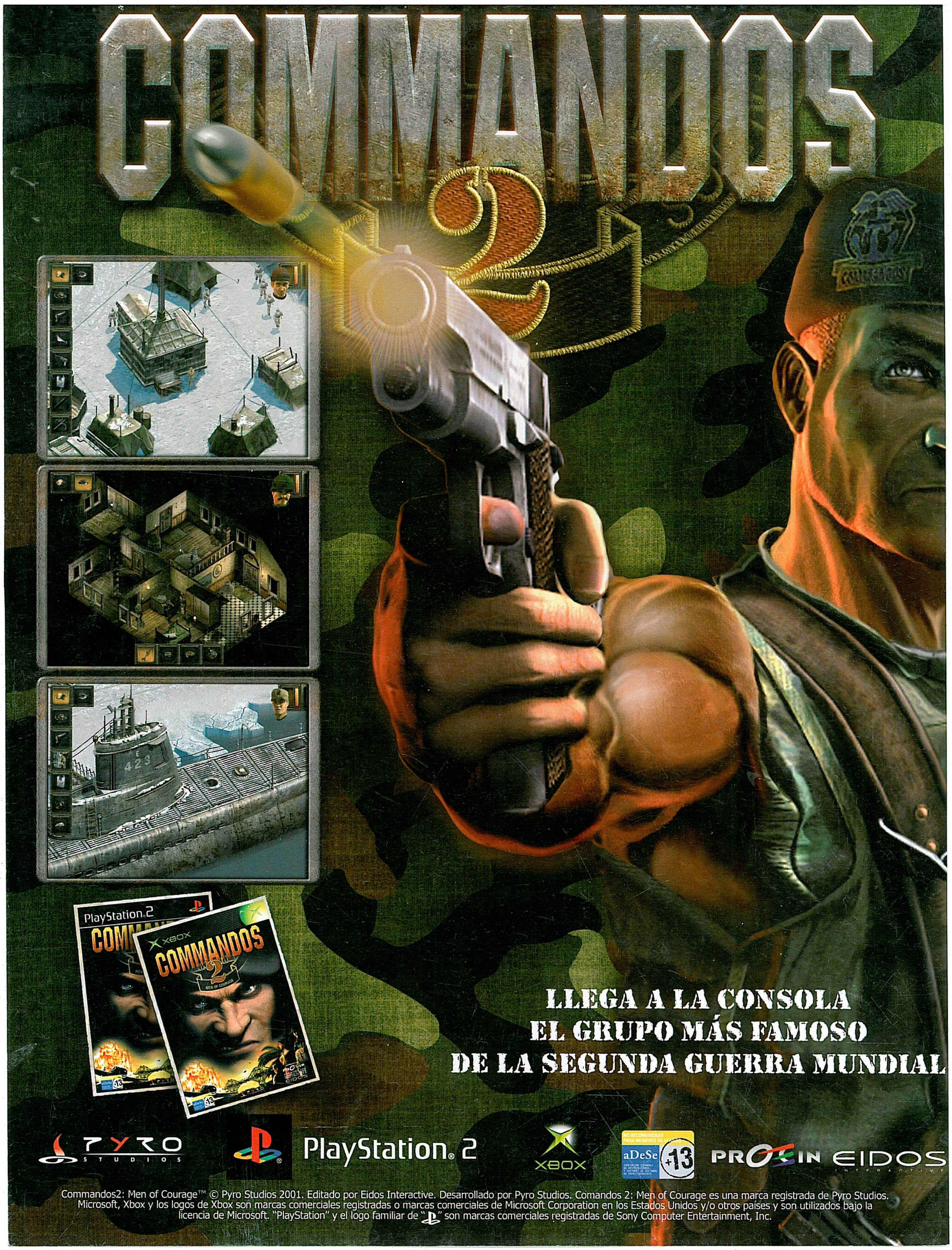


con el patrocinio de:





con la colaboración de:


COMMANDOS
2
PlayStation 2
COMMANDOS
XBOX
COMMANDOS
2
LLEGA A LA CONSOLA
EL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
PYRO
STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
aDeSe
+13
PROEIN
EIDOS
Commandos2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Editado por Eidos Interactive. Desarrollado por Pyro Studios. Comandos 2: Men of Courage es una marca registrada de Pyro Studios.
Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft. "PlayStation" y el logo familiar de "" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.